CARATTERISTICHE

Sei il Custode delle Prigioni e potrai avere al tuo comando molte specie diverse di mostri

Lotterai in prigioni sotterranee per espandere il proprio impero di creature malvage

Numerosi livelli bonus nascosti

Potrai controllare tutti i mostri in prima persona

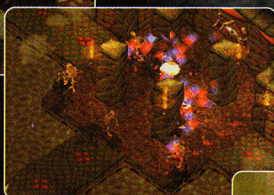
Godìti l'azione da diversi punti di vista

Uccidi e tortura molteplici varietà diverse di sventurati eroi

Ricerca fra numerosi incantesimi diabolici

Scegli fra diversi tipi di stanze per costruire il tuo mondo di tortura: camere, corridoi e sala delle armi

Prigioni create in 3-D estremamente dettagliate

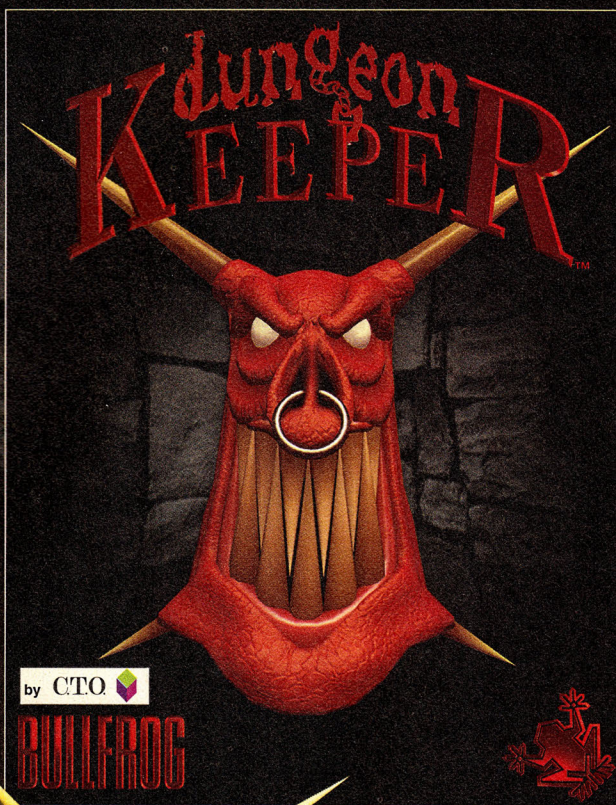
Mostri sofisticati ed eroi dotati di intelligenza artificiale

CON DUNGEON KEEPER È INIZIATA L'ERA NELLA QUALE TUTTI POSSONO GIOCARE AD UN GIOCO DI RUOLO

Illuminazioni multiple in tempo reale per un'atmosfera carica di tensione

Combatti contro un'armata di Dungeon Keeper nemici, ciascuno diabolico quanto te

Possibilità di giocare in modalità multiplayer, incluso lo scontro all'ultimo sangue

by C.T.O.
http://www.cto.it
tel. 051.6167711

IL PIÙ ATTESO E RIVOLUZIONARIO GIOCO DELL'ANNO

In una concezione assolutamente originale, sarai TU a divertirti nelle vesti di un crudele Custode delle Prigioni, a comandare un'armata di mostri totalmente assoggettati ai tuoi voleri. Crea il tuo impero sotterraneo, iniziando da un insignificante buco fino ad arrivare ad una vera e propria rete sotterranea di camere e corridoi. Distruggi tutti gli eroi che ti vorranno depredare, installando trappole e torture dove meno se lo aspettano e assoggetta gli abitanti dei regni di amore e pace al tuo impero del terrore.

ESSERE CATTIVI NON È MAI STATO COSÌ BELLO

Sito internet Bullfrog: www.bullfrog.co.uk

CREATIVITÀ CHE PASSIONE

Che i computer possano dare modo di esprimere la nostra creatività è stato ormai assodato. Questo mese esaminiamo uno degli esempi più lampanti di tale potenzialità, con un articolo che prende in considerazione le centinaia di espansioni nate spontaneamente per *Quake*, probabilmente il gioco tridimensionale più famoso di tutti i tempi. Decine e decine di giocatori come noi, sparsi per il mondo, hanno cominciato a progettare nuovi livelli, nuovi nemici e, a volte, nuovi giochi, sfruttando il sistema grafico del capolavoro programmato dalla id Software. I risultati li possiamo apprezzare sul CD di GMC, che ci offre un ricco assortimento di queste realizzazioni e, insieme all'articolo, ci dà modo di vederle all'opera. Non rimane che munirsi di una bella bevanda ghiacciata per poter affrontare le calde notti estive divertendosi come dei matti.
Per il resto questo terzo numero di Giochi per Il Mio Computer offre un ampio servizio sull'intelligenza artificiale. Sì, proprio quella che ci fa dannare quando non riusciamo a sconfiggere il nostro PC in un gioco di strategia o che ci fa precipitare miseramente al suolo, quando il nostro caccia è stato abbattuto dai piloti controllati dal computer. Scopriremo insieme come realizzare un modello credibile di intelligenza umana sia tutt'altro che facile, anche in questi tempi di Pentium a 200 e più MHz. E poi ci sono i giochi che abbiamo giocato per voi, primo fra tutti *X-COM Apocalypse*, a cui abbiamo dedicato la copertina. Si tratta di un gioco molto atteso, che rispolvera il vecchio tema della lotta contro gli alieni, arricchendolo con una profondità strategica fuori dal comune. Se vi incuriosisce potete provarlo sul nostro CD, ne vale la pena!
Per concludere non mi rimane che augurarvi buone vacanze, ovunque le trascorriate, e darvi appuntamento al numero di agosto.
Buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

SOMMARIO

GIOCATI PER VOI

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE GENERALE
Stefano Spagnolo

SVILUPPO E RICERCA
Aldo Grech

CONSULENTE MARKETING
Maverick Greissing
Maverick@ilmioweb.it

COORDINAMENTO PRODUZIONE
Francesca Brenci
francy@ilmioweb.it

IN REDAZIONE
Andrea "Il conte" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it
Paolo "Alfiere" Paglianti

GRAFICO
Davide "Spadino" Candiani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Lella Petrillo

FOTOGRAFO
Maurizio Brera

COLLABORATORI
Yuri "Cellulare" Abietti, Simone "Speedy" Bechini, Nemesis, Paolo "Guinnes" Dente, Alessandro "Ibiza" Polli, Cinzia "Battagliera" Pavesi, Emanuele "Emasoft" Sabetta, Roberto "Teledrin" Camisana, Vincenzo Barbarulli, Paolo "Gremo" Verri, Cristiano Secci.

DELEGATO ALLA DIREZIONE MARKETING
Walter Longo

DIREZIONE COMMERCIALE
Rosi Riparato

SEGRETERIA PUBBLICITA'
Paola Corso

GRAFICO PUBBLICITA'
Lorenzo Norreri

AGENTI ZONA LOMBARDIA EMILIA ROMAGNA E SUD ITALIA
Stefano Giordano
Simona Miano
Romano Scabini
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

ZONA PIEMONTE E LIGURIA
Italiana Comunicazioni
Telefono (011) 590763-4
Fax (011) 504192

ZONA TRIVENETO
Servizi Pubblicitari
Telefono (0444) 515850
Fax (0444) 512260

ZONA LAZIO, TOSCANA E UMBRIA
Richards & partners di Paolo Richard
Telefono (06) 5193321
Cellulare (0338) 6576620

GRAN BRETAGNA, PAESI BASSI E SCANDINAVIA
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINES
MIDDLESEX TW 18 3 AL
Great Britain
Tel: 0044-(0)1784-469900
Fax: 0044-(0)1784-469996

USA, CANADA E MESSICO
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom
Avenue Suite 630
CAMPBELL, CA 95008
United States of America
Tel: 001-(0)408-8796666
Fax: 001-(0)408-8796669

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International Srl
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102

Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 legge 549\95 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 31%
Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800

FOTOLITO
Yellow & Red, Milano

STAMPA
Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
Parrini & Co Srl, Roma

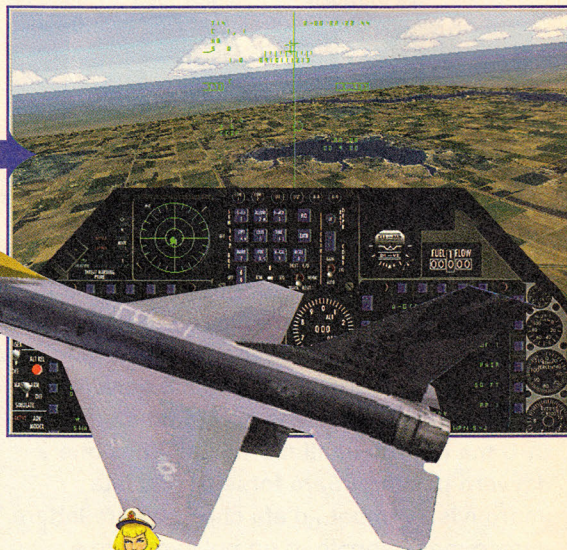
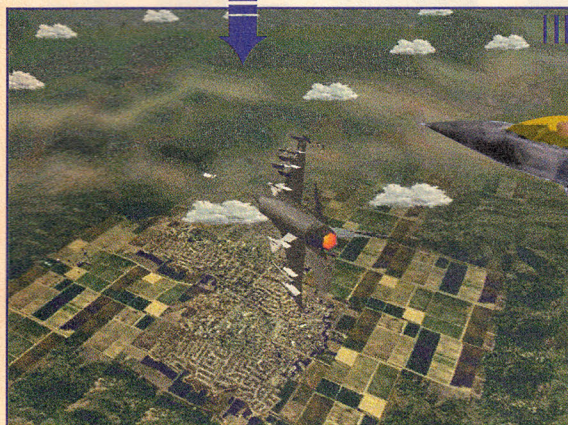
L'IMMAGINE AL POTERE

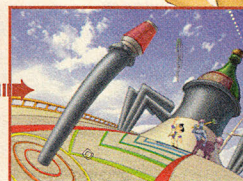
Abbiamo provato tutti i migliori monitor a 17 pollici. Con i giochi in alta risoluzione sono l'ideale per godersi al meglio le scene spettacolari che il nostro PC è in grado di regalarci.

GUIDA AL CD

Problemi nel far girare i demo presenti sul nostro CD? Quali comandi utilizzare? Tutti i segreti per giocare alla grande con il nostro CD-ROM.

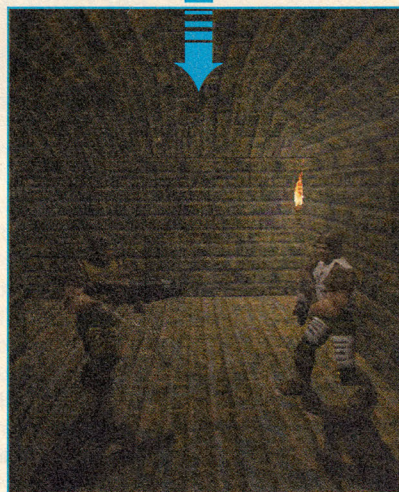
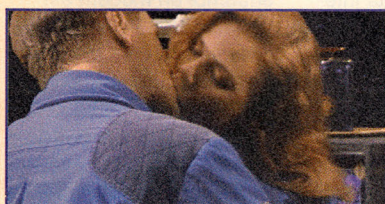
FALCON 4.0

Il gioco che fa sognare tutti gli appassionati di simulatori di volo si sta concretizzando e abbiamo pensato di presentarvelo in questa anteprima di quattro pagine, con immagini che fanno sognare.

PER GIOCARE MEGLIO

Per questa estate abbiamo scelto la soluzione completa di uno dei giochi più "calienti" mai prodotti. Aiutiamo il povero Larry, playboy da strapazzo, nella conquista di tutte le fanciulle di una nave da crociera. Per chi è in difficoltà in *MDK*, poi, c'è anche una guida a tutti i livelli di questo capolavoro 3D.

TUTTO QUAKE

Uno dei giochi di maggiore successo nella storia del PC viene sviscerato da Emanuele Sabetta che ci insegnerà tutti i trucchi per poter utilizzare al meglio le centinaia di espansioni che sono state prodotte da videogiocatori intraprendenti.

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

A grande richiesta lo spazio dedicato ai giochi a basso costo è stato ampliato. Scopriamo come divertirci alla grande senza prosciugare il nostro conto in banca.

LA POSTA IN GIOCO

Gli schermi dei nostri computer, anche se fortunati perché possono ospitare i più bei giochi del mondo, si traducono in questi giorni in una sola parola: CALDO! Le ventoline di raffreddamento basteranno per le accaldate e stressate CPU ma per noi umili mortali la situazione è davvero pesante! Sarà forse per questa improvvisa vampata d'afa che le vostre lettere questo mese appaiono un po' svogliate e anche umidicce? Comunque, sono ugualmente riuscita nell'ardua impresa di mettermi davanti alla tastiera e rispondervi, nonostante i ripetuti inviti in piscina della cricca redazionale di GMC... che comunque non si è allontanata dal proprio posto di lavoro per confezionare anche stavolta un numero ricco, anzi ricchissimo, di recensioni, anteprime e trucchi. Passiamo subito alla posta di questo mese, che sembra fatta apposta per essere letta sotto l'ombrellone. A meno che non abbiate un portatile potentissimo con installato *Dungeon Keeper*... auguri di buone vacanze e tanti abbracci appiccicosi dalla vostra

❤ NEMESIS

Giochi per il mio computer
La posta in gioco
Via Pergolesi, 8
20124 Milano

Per farmi pervenire i vostri messaggi, scrivete all'indirizzo qui a fianco oppure (sarebbe bellissimo!) inviate le vostre E-Mail all"indirizzo "gorman@ilmioweb.it" (il solerte Andrea Minini Saldini provvederà a farmi pervenire i vostri messaggi elettronici).

GIOCARE CON IL MODEM... AIUTO!

Spett. GIOCHI PER IL MIO COMPUTER, e in particolare alla ss.ma e ss.ma sig.na NEMESIS,
Complimenti per la nuova rivista, interessante e varia. Apprezzo l'interesse per i giochi 3D (possiedo una Orchid) e comunque ritengo che un gioco ora necessiti di recensioni specifiche per caratteristiche video, multiplayer, tipologia, ecc. Vi scrivo in particolar modo per chiederVi un aiuto sul collegamento via MODEM. Ho un collegamento Internet di cui sono soddisfatto, ma purtroppo devo collegarmi a un provider al di fuori del mio distretto, e quindi il mio collegamento ha il costo della telefonata interurbana; ESAGERATO per un sereno utilizzo. Ho quindi provato con un amico il collegamento via MODEM con alcuni giochi, con grande entusiasmo, ma con conseguente grande delusione:
Abbiamo provato *Red Alert* e *Outlaws*, possediamo entrambi un modem est "Zoltrix zx-288 v.34" (il mio collegato su com 2, e quello del mio amico su com 1, ma non penso abbia importanza) e due computer veloci, anche se diversi (P166 e Cirix150). Tutto

sembra funzionare: il collegamento avviene tramite i soliti rumoracci ma subito dopo la connessione tutto si blocca con messaggi del tipo: INCOMPATABLE DATA LEVEL per *Outlaws*, e VERSION INCOMPATABLE, TO RESOLVE THE PROBLEM CONTACT WESTWOOD.COM per *Red Alert*. Possediamo entrambi le stesse versioni originali dei giochi. COSA POSSIAMO FARE ?? Grazie mille comunque e saluti da Finale Ligure.

Paolo

Caro Paolo, la soluzione migliore credo sia proprio quella di contattare la Westwood e la Lucasarts, le ditte dietro i due giochi che nominate. La Westwood è raggiungibile per E-mail a customer_support@vie.co.uk, per fax allo 0044-171468 2003 e per telefono allo 0044-1713682266. Ovviamente sono numeri inglesi e se devi affrontare una conversazione telefonica ti suggerisco di tenere a portata di mano carta e penna, oltre che il computer acceso, magari con davanti la schermata d'errore che ti crea i grattacapi. Questo ammesso che abbiate seguito alla lettera le istruzioni su come giocare direttamente via modem. Anche io personalmente ho avuto qualche problemuccio nel configurare le impostazioni telematiche di Red Alert *ma poi sono riuscita a giocare tranquillamente, dopo aver speso qualche minuto per il settaggio. È molto importante l'IRQ, perché non si creino conflitti interni al sistema, ed è forse questa l'origine del tuo problema. Non credo si tratti di un problema di processore e le porte seriali diverse (com 1 e 2) sono assolutamente esterne al problema. C'è poi la possibilità che o tu o il tuo amico abbiate installato delle patch per questi giochi che rendono il gioco via modem impossibile, ma mi sembra un'eventualità abbastanza remota. La cosa che dovete assolutamente controllare è se la velocità di trasmissione è la stessa per i modem. Spesso i programmi la rilevano e si adattano automaticamente ma può capitare qualche intoppo. Oppure, e forse e il caso più probabile, l'errore sta nelle stringhe di inizializzazione dei vostri modem. Sul manuale dovrebbe essere riportata quella giusta, a volte basta togliere un "3" perché tutto funzioni a perfezione… Controllate nei "custom settings" per il modem di* Red Alert *e buona fortuna!*

CRASH!

Innanzitutto doverosi complimenti per la nuova rivista. Della vostra nuova realizzazione ho gradito molto l'impaginazione e gli sfondi!!! Sì proprio quelli in quanto consentono un agevole lettura anche a chi ormai è costretto all'uso di occhiali dopo aver passato tanti anni dietro a baluginanti fosfori prima verdi poi ambra a 16, 256, 16M di colori. E sì chi vi scrive è un ragazzo di soli, ehm, 35 anni. A proposito tanti cari saluti al (ritrovato) Paglianti che già correva in mio aiuto (in verità ha aiutato intere generazioni di RPGisti) molti anni or sono per giochi indimenticabili quali i tre EOB, la serie *Ultima* ed *Ultima Underworld*.
Complimenti anche per l'ottimo CD ROM allegato, in modo particolare per la chiara interfaccia di installazione dei demo contenuti. Dopo i doverosi e meritati complimenti é giunta l'ora di mettervi alla prova.
Ho appena acquistato *Diablo* e nonostante abbia seguito scrupolosamente la procedura di installazione… Ahimé, il nulla o meglio è successo di tutto: errore irreversibile 06 in 00ca:00001366; riavvio della macchina; vari caratteri ASCII; visualizzazione di solo metà della schermata di gioco; reset della macchina già dalla schermata delle opzioni; avvio del gioco ma senza audio e quindi crash dopo alcuni secondi tutto ciò senza modificare alcunché fra un tentativo e l'altro.
Per giocare utilizzo un P200MMX con 32MB di RAM, CD ROM creative 6X, Matrox Mystique 4MB e driver ver. 3.41 (appena scaricati dal sito Matrox), le DirectX 3.0 le ho installate dal CD ROM di Diablo mentre la scheda audio è una Soundblaster AWE64. Dopo vari tentativi per risolvere il problema ho notato che anche Sega Rally che richiede le DirectX 3.0 non funziona correttamente dandomi anch'esso svariati messaggi d'errore e il crash di sistema.
I miei problemi posso dipendere dai driver della AWE64? Un'ultima considerazione ma è mai possibile che a proposito delle opzioni di gioco via modem o rete un po' tutti i manuali forniti con i giochi (*POD*, *Warcraft II*, per non parlare di *Doom*) siano del tutto inadeguati e superficiali fornendo spesso stringhe di inizializzazione personalizzate
che però alla resa dei fatti non si dimostrano efficaci? Sarebbe penso molto interessante se affrontaste l'argomento con esempi pratici almeno per i giochi più diffusi. Confidando ciecamente nelle vostre insuperate e insuperabili capacità di smanettoni vi saluto cordialmente augurando a tutti buon lavoro.

Paolo Mariani

Caro Paolo, il tuo sembra proprio il classico problema di driver conflittuali che si fanno i dispettucci… l'Awe 64 e i suoi driver potrebbero essere la causa, soprattutto perché abbinati alle DirectX 3 di

Microsoft che sebbene siamo molto migliori delle due, hanno ancora qualche problemuccio soprattutto con le schede nuove. Stessa cosa si può dire per i driver, appena scaricati, della Mystique. Talvolta un cocktail micidiale di driver può portare al blocco del sistema anche in diverse situazioni e il mio consiglio in questo senso è di provare a giocare senza sonoro. Non è un caso che anche Sega Rally, *gioco pensato e realizzato prima dell'uscita dell'Awe 64, possa essere incappato in conflitti hardware che nonostante il plug and play tanto sbandierato sembrano ben lungi dall'essersi risolti. Comunque il tuo consiglio di tornare sull'argomento è stato apprezzato dal direttore che, non dubito, metterà subito al lavoro chi di competenza. È vero che spesso i manuali sono incompleti e GMC cercherà di supplire al meglio a queste imperdonabili lacune. Grazie per i complimenti e a risentirci!*

NBA SENZA NOME

Vi scrivo perché ho da poco acquistato *NBA Live 97* di EA Sports, di cui peraltro sono molto soddisfatto. Tutto, o quasi, funziona alla perfezione ma non sono ancora riuscito a salvare il mio nome tra gli `user`. Mi spiego all'inizio di ogni partita al momento di scegliere che tipo di controllo usare (joypad, tastiera, ecc.) si può anche inserire il proprio nome tra quelli che usano tale controllo in modo da salvare alcune caratteristiche personalizzate (ad esempio le funzioni dei tasti del joypad) e le statistiche relative. Però per quanto mi sia sforzato in ogni modo, usando le funzioni "add" e "use" del menu pop-up proposto, non sono riuscito a far salvare il mio nome. Vi chiedo quindi, se possibile, un Vostro aiuto in proposito sulla procedura da seguire oppure sapere se tale possibilità sia concessa solo a chi possiede joystick particolari (ad es. più di un joystick collegato alla stessa porta giochi), il manuale in questo senso è abbastanza vago e poco chiaro.
istinti saluti.

Maurizio Gava

Caro Maurizio, la procedura che hai seguito ci sembra in tutto e per tutto quella giusta. La nostra copia di NBA 97 *è al momento irreperibile ma se ben mi ricordo, ci deve essere da qualche parte un bottone di "save options" che ti permette di registrare i tuoi dati. Ma la mia memoria potrebbe risultare fallace (fa caldo, l'ho già detto detto?), e allora ho un'altra domanda da farti: hai un joypad a quattro o due pulsanti? È probabile che il gioco ne veda due e vada automaticamente in "metodo di controllo semplice" impedendo di settare e registrare i comandi. Se così fosse l'unica soluzione consiste nell'acquisto di un joypad a 4 tasti.*

Il mio nome è Miette è sono appena fuggita dalla cantina dell'orfanatrofio. Ho con me: un ossobuco, tre bottiglie, una chiave della baracca, un pennello, una spugna. Ho anche un pezzo di ferro che mi ha procurato solo guai e sono chiusa in un magazzino con un puzzolente ubriaco. Ma io sono furba e ho già trovato il modo di scappare! Ora però non mi resta che piangere visto che non cavo più un ragno dal buco e mi aggiro senza meta fra orfanotrofio, faro e magazzino. Ti prego, aiutami a venir fuori da questo posto infame e puzzolente.

Tua Miette

Questa volta ci scrive nientemeno che la protagonista di un videogioco! In realtà, si tratta come avrete capito di un'idea molto simpatica di Riccardo Zappelli di Macerata, un disperato lettore alle prese con l'avventura City of the Lost Children. *Come fare per aiutare la povera Miette? Devi andare al faro, lanciare la sbarra di metallo contro il quadro di controllo e poi nasconderti inginocchiandoti dietro alle casse. Dovrai aspettare che arrivi la guardia e si metta a investigare sull'accaduto, quindi dovrai correre verso la locazione che prima teneva d'occhio, utilizzare la chiave per aprire la porta, accendere la luce e aprire la cassa. Dopodiché, metti il pennello (si trova nella locazione delle scale, in un anfratto sulla destra) nel cestino e poi prendi i soldi dalla cassa.*

Salve! Sono una ragazza di 13 anni e vi scrivo, non solo per complimentarvi con voi per questa magnifica rivista, ma per sapere se esistono i codici per *Diablo*, un gioco davvero interessante in cui mi sono cimentata insieme ai miei compagni anche loro appassionati di videogiochi per PC.

Mariangela Servino (Roma)

Rispondiamo a questa lettera, oltre che per ringraziare Mariangela per i complimenti, dato che parecchi lettori ci chiedono trucchi per Diablo. *Purtroppo, non esistono codici da inserire per poter "barare" al gioco. Tuttavia, esistono dei programmi che modificano e migliorano le caratteristiche del vostro personaggio, e speriamo di poterli inserire in un futuro sul nostro CD.*

Sono appassionato di computer e vi scrivo per porvi un problema riguardo al primo videogioco che ho comprato nel 1996 e nonostante innumerevoli tentativi, non riesco a proseguire. Si tratta del *Il Segreto dei*

Templari della Infogrames: il protagonista, William Tibbs, entra nel museo per salvare la fidanzata Juliette. Riesco a esplorare alcune stanze, dove trovo degli oggetti, ma poi rimane fatalmente prigioniero della biglietteria dalla quale non riesco a uscire se non dalla porta che conduce alla sala protetta dai raggi laser. Vorrei cortesemente sapere se potete aiutarmi a completare il gioco.

Ernesto Tamagno

Caro Ernesto, stai facendo esattamente la cosa giusta! Infatti, il protagonista DEVE passare dalla stanza protetta dai laser (che in effetti sono fotocellule), e come avrai notato si accuccia verso il basso per poterli evitare. Devi girare intorno al bancone centrale, e poi dirigerti evitando accuratamente i raggi verso la porta.

Gentilissima redazione di GMC, in edicola ho trovato il primo numero della vostra rivista, e vi faccio i complimenti per le vostre rubriche. Ho dieci anni e il computer da cinque. Volevo chiedervi le password per il gioco *Wolfenstein 3D*. Grazie e di nuovo complimenti.
Martina Filomena,

Sammichele di Bari

Come possiamo rifiutare un favore a una lettrice? Devi per prima cosa scoprire se possiedi la versione 1.0 o 1.1. Dopodiché, fai partire il gioco con la riga di comando:

Versione 1.0: wolf3d -next
Versione 1.1: wolf3d -goobers

Una volta fatto partire il gioco, attiva i codici con i seguenti tasti:
Versione 1.0
CTRL+ALT+INVIO
Versione 1.1
LSHIFT+ALT+BSPACE (la freccina verso sinistra sopra INVIO)

Ora puoi utilizzare i seguenti codici:
TAB+G - Invulnerabile
TAB+I – Aggiungi un oggetto
TAB+P – Metti in pausa
TAB+W – Modalità turbo
TAB+X – Aggiunge degli extra
TAB+E – Completa il livello
M+L+I – Armi, munizioni e invulnerabilità

Sarò brevissimo. Gradire sapere se esistono i codici segreti per *Quake*, in particolare per diventare invulnerabile, per avere tutte le armi e per avere tutte le chiavi. Vorrei inoltre sapere se esistono le mappe dei livelli.

Giancarlo

Non esistono le mappe dei livelli, ma per i codici non ci sono problemi. Ringraziate Davide Mereu di Sorgono (NU) che ci ha spedito tutti i codici proprio questo mese. I codici vanno inseriti nel pannello di

controllo che appare premendo il tasto "\" (quello a sinistra dell'"1").

NOTARGET: *Nessuno vi sparerà se non lo attaccate per primi*
NOCLIP: *Per passare attraverso i muri*
GOD: *Invulnerabilità*
FLY: *Per volare ("D" per salire e "C" per scendere")*
KILL: *Suicidio*
STOP: *Blocca il gioco*
RESTART: *Riinizia il livello*
RESPAWN: *Fa riapparire i mostri*
IMPULSE9: *Per avere tutte le armi e tutte le chiavi*
IMPULSE11: *Per ricaricare tutte le armi*

Sono bloccato da due anni in un gioco che mi piace molto, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* della LucasArts. Dopo essere stato in Islanda e aver consultato il dott. Bjorn Haimdall, appaiono due nuove locazioni, le Azzorre e Tikal. A Tikal, tuttavia, riesco a convincere Sternahart a farmi visitare il tempio e a farlo tenere occupato da Sophia, ma dopo essere entrato non so più cosa fare.

Enrico Torricelli, Modena

Dopo aver distratto il dott. Sternhart con l'aiuto di Sophia, devi uscire dal tempio, andare al baracchino e prendere la lampada ad olio. Aprila, quindi entra nel tempio e usa la lampada sul disegno a spirale accanto alla tomba. Infine, utilizza la spirale sulla testa dell'animale a sinistra. In questo modo, riuscirai a sbloccarti.

Spettabile redazione, complimenti a tutti voi. Spero che mi possiate aiutare a risolvere un enigma. Ho acquistato di recente *Ripper* e sono rimasto bloccato in due dei tre enigmi nel villino dei Wofford. Si tratta dell'enigma degli orologi e in quello della macchina nella stanza da letto. Grazie di tutto.

Federico Palmieri, Firenze

Quello che ci proponi non è un quesito semplice. Iniziamo dall'enigma degli orologi: se esami la mappa dei fusi orari, noterai la differenza tra l'ora degli Stati Uniti, dell'Egitto e della Germania. Devi quindi regolare l'orologio dell'Esercito alle ore 2.35 pomeridiane (utilizzando le frecce verso l'alto e il basso), quello tedesco alle 8:35 (basta utilizzare le mani) e quello egiziano alle 9:35 (il cammello di sinistra regola le ore, quello di destra i minuti). Passiamo all'enigma della stanza da letto: avrai trovato la placca con il numero di codice del primo paziente di Hamilton, ovvero P2X255127.5A. Una volta arrivato in stanza da letto, apri il registro e risolvi l'enigma, leggendo il codice come "2 X 255127.5", ovvero "510, 255". Ora spostati a sinistra e troverai la macchina che sgancia le monetine: dovrai far uscire le monetine in quest'ordine, ovvero 5, 10, 25, 5 (con i nomi americani, si tratta di nickel, dime, quarter, nickel. E anche questa è fatta!

Egregia redazione, vengo subito al dunque. Sono un ragazzo di dodici anni ed è da molto tempo che cerco di finire il gioco *Hexen*, ma anche dopo molti sforzi, non riesco a superare il secondo livello. Potete aiutarmi? Mi interessano i codici della versione completa, non quella demo.

Domenico Damiani

Non ci sono problemi! Inserisci uno qualsiasi di questi codici mentre stai giocando e vedrai i terribili effetti sui nemici. L'unica avvertenza è che i codici non funzionano in modalità multiplayer o al livello di difficoltà più alto.

SATAN: *invulnerabilità*
DELIVERANCE: *vi trasforma in un porcellino*
BUTCHER: *elimina tutti i mostri del livello*
CLUBMED: *punti vita al massimo*
NRA: *tutte le armi, massimo mana e massima armatura*
INDIANA: *tutti gli oggetti dell'inventario*
LOCKSMITH: *tutte le chiavi*
SHERLOCK: *tutti gli oggetti per risolvere gli enigmi*
CASPER: *per passare attraverso i muri*
SHADOWCASTER+1, 2 *o* 3 *vi trasforma rispettivamente in Guerriero, Chierico o Mago*
VISIT+*(un numero da* 01 *a* 31 *o* 41*) per andare al livello indicato*

Spettabile redazione, vorrei fornirvi dei codici per alcuni giochi, sperando che li pubblichiate sul prossimo numero.

Rino di Livorno".

Grazie mille! Siamo sempre interessati a codici e gabole di tutti i tipi.

DOOM 2
Da digitare durante la partita

IDDQD: *invulnerabilità*
IDKFA: *tutte le armi, le munizioni e le chiavi*
IDCLIP: *per passare attraverso i muri*

MONSTER TRUCK MADNESS

Scrivete "TREX" per trasformare la vostra macchina in un dinosauro.

NECRODOME
Digitate i seguenti codici dopo aver premuto "T"

SHRUBBERY: *Equipaggiamento*
KNIGHT: *Invulnerabilità*

DESTRUCTION DERBY 2
MACSAPOO: *Per poter scegliere tra tutte le piste*
TONYPARK: *per vedere un videoclip*

In queste pagine troverete un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

Un presagio oscuro

Un paio di anni fa usciva *Warhammer: Shadow of the Horned Rat*, un gioco di strategia basato sulle regole e il background fantasy dei wargame tridimensionali della inglese Games Workshop, ditta specializzata appunto in giochi di guerra e miniature fantasy.
Warhammer non era affatto un prodotto scadente, ma era rovinato da un'interfaccia di controllo pessima.
Recentemente, la Mindscape ha annunciato la prossima uscita del seguito, *Warhammer: Dark Omen*, e il produttore del gioco Geoff Gamon si è affrettato a precisare che in questo nuovo titolo il sistema di controllo sarà molto più intuitivo. In *Dark Omen* impersonerete il leader di un gruppo di mercenari umani che deve affrontare una serie di battaglie collegate una all'altra da una splendida trama. Il mondo di Warhammer è stato fedelmente riprodotto, quindi troverete orde di orchetti, i letali arcieri elfici, orride creature dell'oltretomba e così via. Il sistema di controllo rimarrà in tempo reale, ma invece di controllare le singole unità, come i carri armati o gli aerei di *Red Alert*, dovrete gestire reggimenti interi di uomini, elfi, nani, e così via. La Mindscape assicura che questo eviterà il caos che normalmente si crea negli scontri con parecchie truppe nella maggior parte dei giochi di guerra in tempo reale.
La vera novità di *Dark Omen* è data dagli scenari in cui si svolgeranno le battaglie: la Mindscape ha infatti creato ogni singolo scenario in 3D, e dovrete riuscire a sfruttare gli elementi del terreno se volete vincere una battaglia. Ad esempio, caricando in discesa avrete dei bonus, mentre invece gli arcieri posizionati su una collina potranno colpire unità più lontane o nascoste da edifici. Sarà inoltre fondamentale far assumere alle proprie unità formazioni particolari: ad esempio, la cavalleria pesante potrà posizionarsi a punta di freccia per sfruttare a pieno la propria carica.
Siete già ansiosi di assumere il controllo dei mercenari umani di *Dark Omen*? Beh, la Mindscape ha annunciato che se tutto andrà per il verso giusto, potremo scagliarci contro le orde di non-morti entro il prossimo ottobre.

Un calcio diverso

Verso settembre vedrà la luce *Internationl Matchday 97*, il nuovo gioco di calcio della Cranberry Source, che ha tra le sue fila Jon Ritman, "eroe" dei giochi di calcio per i primi home computer a 8 bit degli anni '80. Come ci tiene a specificare la stessa Cranberry Source, si tratta di un gioco di calcio, e non di una simulazione, dato che la filosofia di fondo è creare un prodotto divertente e giocabile piuttosto che una perfetta simulazione. Ritman, infatti, afferma che è impossibile ricreare tutti i movimenti del corpo di un calciatore con un semplice joystick, quindi dato che è impossibile creare una vera simulazione del calcio, è molto meglio produrre un gioco, limitato, ma molto più divertente. La Cranberry Source ci ha anche rivelato che uno dei punti di forza del gioco sarà nella possibilità di controllare le capacità di ogni singolo giocatore, attraverso un sistema di punti e di caratteristiche base, come velocità, potenza del tiro, e così via.Naturalmente, attendiamo con ansia l'arrivo di *International Matchday 97*; nel frattempo, dobbiamo accontentarci di qualche immagine del gioco che sarà, come potete vedere, tridimensionale e in prima persona, e quindi un concorrente diretto di *FIFA 97*.
Certo, la grafica non sembra raggiungere i livelli della simulazione dell'Electronic Arts, ma promette di essere molto veloce e dettagliata.

Puzzle che passione

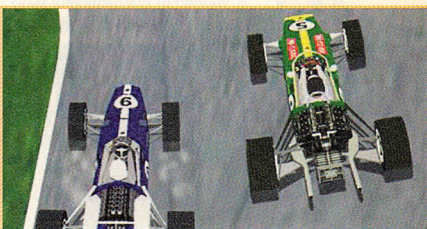
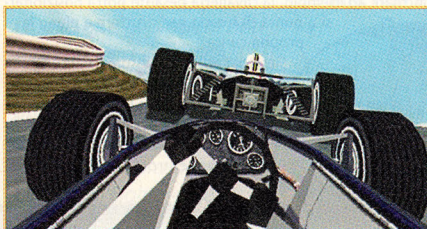
D'ora in poi, per ingannare le pause d'ufficio, avrete modo di giocare a dieci divertenti puzzle, ideati dal geniale creatore di *Tetris*: Alexey Pajitnov. Li troverete nella raccolta *MS Entertainment Pack: The Puzzle Collection*, che installerà comodamente sul vostro computer i dieci giochi in questione, accessibili tramite un comodo menu a barra, che raffigura un'icona per ciascun puzzle. I giochi sono alquanto semplici e, per quanto abbiamo avuto modo di valutare, non reggono il confronto con i titoli più blasonati di Pajitnov; rimangono comunque interessanti, quantomeno per la loro varietà. Per maggiori informazioni: Microsoft - 02/703921.

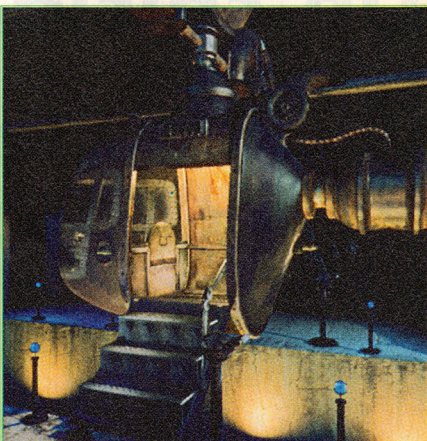
Duke Nukem + Quake: Finora, il mondo era diviso tra i fan di *Quake* e i giocatori che preferivano *Duke Nukem 3D*. Finalmente, anche questa barriera sta per cadere: infatti, la 3D Realms ha acquistato i diritti sul sistema grafico di *Quake 2*, che verrà utilizzato per l'ormai prossimo *Duke Nukem Forever*. La 3D Realms stava infatti lavorando sul proprio sistema grafico progettato per *Prey*, che però sembra non sarà ultimato se non negli ultimi mesi del 1998. Per evitare quindi di ritardare *Duke Nukem Forever*, la 3D Realms ha quindi adottato questa politica che, speriamo, darà ottimi frutti (si parla di un'uscita all'inizio dell'anno prossimo). Attendiamo di vedere *Duke Nukem Forever* alla fiera E^3, che si terrà ad Atlanta alla fine di giugno.

Niente prigionieri

La Raven sta sviluppando due giochi molti simili tra loro: *Take No Prisoner* e *Mageslayer*. In realtà, il "cuore" dei due giochi è identico, e si tratta dello stupendo (almeno secondo i programmatori) Vampire 3D, un sistema grafico che gestisce a velocità mai viste scenari enormi. I due giochi avranno una prospettiva dall'alto a tre-quarti che ricorda senza dubbio quella di *Diablo*. Nel primo, dovrete affrontare una serie di ambienti post-nucleari cittadini, in uno scenario apocalitico dove il vostro miglior amico sarà la fedele arma che portate sempre con voi. *Mageslayer* è invece ambientato in uno scenario fantasy, dove dovrete attraversare castelli e boschi incantati, distruggendo tutto quello che vi sbarra la strada. Entrambi i giochi arriveranno entro novembre.

I tempi d'oro della Formula 1

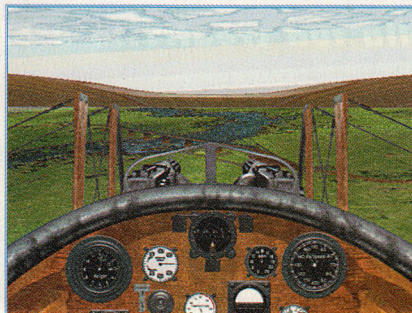
Al contrario delle simulazioni di aerei, che vanno dai monoposto della Prima Guerra Mondiale ai moderni caccia (e persino qualche aereo che non è ancora decollato dalla fase di progettazione), le simulazioni di corse coprono normalmente solo il periodo contemporaneo, pur differenziandosi in simulatori di Formula 1, rally, NASCAR, e così via.
La Sierra ha però deciso di colmare, almeno parzialmente, questa mancanza, e ha annunciato *Grand Prix Legends*, che vi permetterà di salire a bordo dei bolidi a forma di sigaretta degli anni '60. Questo simulatore è infatti ambientato esattamente nel 1967, ultimo anno in cui apparvero auto del genere sui circuiti di Formula 1, e vi farà rivivere un esaltante campionato diviso in 11 gare.
Come testimoniano le immagini che vedete in questa pagina, *GP Legends* possiede una grafica tridimensionale di ottimo livello (persino l'abitacolo è in 3D!).
Purtroppo, per sfrecciare sulle auto di trent'anni fa dovremo aspettare almeno fino all'inizio del 1998.

Il Myst-ero continua

La Bronderbund ha fissato la data di uscita di *Riven,* l'attesissimo seguito di *Myst*, per il prossimo autunno. *Riven* utilizzerà lo stesso sistema di controllo del suo fortunato predecessore, dato che i programmatori hanno scelto un'interfaccia "statica" punta-e-clicca piuttosto che dotarlo di movimenti fluidi per aumentare enormemente il livello di dettaglio della grafica. Le immagini renderizzate, secondo i programmatori, potranno contare su un livello di dettaglio 100 volte superiore a quello di *Myst.* I programmatori hanno tenuto anche a sottolineare che gli enigmi saranno meno astrusi, e si collegheranno molto più aderentemente alla trama di *Riven*.

Matrox rilancia: La società canadese, rinomata fra i videogiocatori di tutto il mondo per le sue schede grafiche Millenium e Mystique, ha deciso di tirare a lucido la sua linea, rinnovando i suoi due prodotti di punta. È così che potremo montare sui nostri PC le nuovissime Mystique 220 e Millenium II. Il primo prodotto sarà disponibile in due versioni, Home e Business, che si differenzieranno per il software incluso nella confezione: improntato al divertimento nel primo caso e al lavoro nel secondo. Rispetto alla Mystique standard, la nuova versione monta una versione aggiornata del chip grafico e può essere espansa fino a 8MB per raggiungere risoluzioni elevatissime. La Millenium II è stata aggiornata con funzioni 3D analoghe alla Mystique ma può contare su un massimo di 16 MB di WRAM. Informazioni: 02/55212483.

L'assalto della Blue Byte

Dopo il mediocre *Archimedean Dynasty*, la Blue Byte spera di risollevarsi con *Extreme Assault*, che promette di essere un divertente incrocio tra *Terminal Velocity* e un simulatore di carro armato. Entro luglio potremo infatti salire a bordo dell'elicottero ultrafuturistico e intraprendere una missione dopo l'altra di *Extreme Assault*, che pur essendo dichiaratamente un arcade, possiede una struttura molto più realistica e varia di missioni articolate tra loro. Vi potrà essere ordinato di distruggere un convoglio, intercettare gruppi di nemici, o scortare dei mezzi alleati. Tra l'altro, sarà anche possibile prendere il controllo di un carro armato nelle missioni più avanzate. La grafica risulta incredibilmente fluida anche su un Pentium a 100 MHz privo di scheda grafica accelerata. Sul prossimo numero di Giochi per il Mio Computer troverete con ogni probabilità la recensione di *Extreme Assault*, Nell'attesa potete dare un'occhiata al demo sul nostro CD.

Il barone rosso decolla di nuovo

Sono passati ben sette anni dall'uscita del primo, fortunato *Red Baron*, e nonostante si trattasse di un ottimo prodotto, ormai è stato surclassato da una serie di simulatori di volo ambientati durante la Prima Guerra Mondiale, l'ultimo dei quali è l'eccezionale *Flying Corps*. La Sierra ha quindi annunciato il seguito, battezzato ovviamente *Red Baron 2*, che vi permetterà di volare su molti più caccia di quelli presenti in *Flying Corps* e in uno scenario molto realistico con mutamenti di clima e ombre calcolate in tempo reale. Potrete scegliere di imbarcarvi in missioni collegate tra loro in campagne o in duelli contro gli assi più famosi di quel periodo. Le missioni, a quanto pare, non saranno rigide e strutturate come quelle della maggior parte dei simulatori di volo, quindi volando a fianco del Barone Rosso potrete scegliere liberamente di bombardare una postazione alleata o di attaccare gli aerei nemici.

L'invasione dei robot

Il 1997 sarà l'anno dei Mech? Probabilmente sì, dato che è prevista l'uscita di ben tre giochi che hanno come protagonisti questi robot da combattimento alti trenta metri. Oltre a *Mechwarrior 3* della Microprose e *Earthsiege 3* della Sierra, sta infatti arrivando la risposta della Activision, che come saprete ha perso i diritti su *Mechwarrior*. Il simulatore della Activision sarà dunque *Heavy Gear*, che sfrutta un nuovo sistema grafico che creerà degli scenari ondulati e realistici piuttosto che dei piani con qualche montagna piramidale sparsa qua e là. I mezzi di *Heavy Gear* saranno però delle tute da combattimento iper-rinforzate e capaci di sostenere armi molto pesanti, e saranno quindi più flessibili e capaci di compiere missioni di diverso tipo. Entro la fine dell'anno non vedremo solo *Heavy Gear*, ma anche un gioco di ruolo e un wargame ambientati nello stesso universo.

Guerra contro gli alieni e corse nel futuro

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER 3 97 GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il Mio Castello International srl declina ogni responsabilità circa l'utilizzo del software contenuto in questo CD-ROM

Allegato a Giochi per il mio Computer n. 3 luglio 97 È vietata la vendita separata del solo CD-ROM

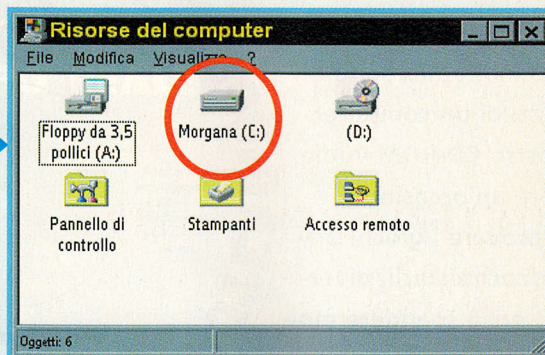
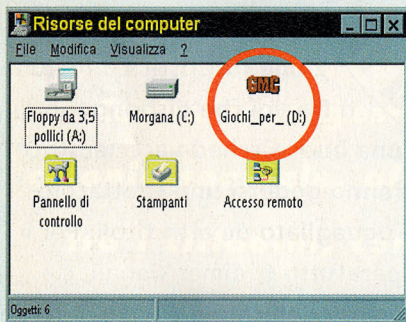
Per informazioni leggere la guida al CD nella rivista

Le ragioni per inserire un CD-ROM in una rivista possono essere molteplici, come del resto molteplici sono gli utilizzi di un computer. Il nostro CD-ROM vuole essere un'occasione per provare i giochi prima di acquistarli, divertirsi senza spendere molto e fornire ai lettori una serie di servizi, quali aggiornamenti del software e livelli aggiuntivi, impossibili da realizzarsi altrimenti. Anche questo mese siamo riusciti a inserire nel nostro CD versioni dimostrative di alcuni titoli che abbiamo giocato per voi. Si parte con *X-COM: Apocalypse*, l'ultimo capitolo di una serie di giochi strategici che vedono impegnata l'umanità contro misteriosi invasori alieni. Certo, giochi di questo tipo non sono adatti a tutti i palati, ma con il nostro demo potremo scoprire se nascondiamo lo spirito di un generale dei reparti operativi speciali. Con il demo di *Carmageddon*, invece, potremo farci un'idea sul gioco che ha scandalizzato la stampa di mezzo mondo. Pedoni come bersagli mobili e sangue a fiumi... un crimine contro la società o un gioco che non vuole essere preso troppo sul serio? A voi la scelta. Per chi ama i giochi dalla grafica spettacolare, poi, c'è il demo di *Wipeout 2097*, l'ultimo gioco di corse della Psygnosis con ambientazione futuristica. I fortunati fra voi che dispongono di una buona scheda acceleratrice 3D potranno godersi uno spettacolo difficilmente uguagliato da altri titoli. Per i patiti degli sparatutto tridimensionali, c'è un'intera directory dedicata a *Quake*, il re dei giochi di questo tipo, con livelli aggiuntivi ed espansioni varie. Per maggiori informazioni leggete il servizio a pag. 92. Non mancano, come al solito, le directory dedicate alle schede acceleratrici 3D e agli aggiornamenti dei giochi (patch), tramite i quali potrete dotare i vostri giochi preferiti di tutte le caratteristiche che gli sviluppatori hanno aggiunto dopo la pubblicazione. Seguite attentamente le istruzioni e divertitevi con il CD-ROM di Giochi per Il Mio Computer.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

In Windows 95 il programma di consultazione del nostro CD-ROM dovrebbe partire automaticamente all'inserimento del CD nell'apposito lettore. Se questo non dovesse verificarsi, potreste avere l'opzione di Autoplay disattivata. In tal caso, la procedura da utilizzare è la seguente:

1 Cliccate con il mouse sull'icona "Risorse del computer" che dovreste trovare in alto a sinistra sulla scrivania del vostro computer.

2 Nella finestra che si aprirà, fate doppio clic sull'icona che rappresenta il CD-ROM.

3 All'interno della finestra che visualizza il contenuto del CD-ROM cercate il file chiamato "Giochi95", caratterizzato dall'icona di un proiettore. A questo punto fate doppio clic su questa icona e il programma di consultazione del CD-ROM si avvierà.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 3.1

Sebbene la luglior parte dei giochi presenti sul CD-ROM vadano giocati da DOS o da Windows 95, se vorrete visualizzare il programma di consultazione del CD-ROM da Windows 3.1 eseguite la seguente procedura:

1. Inserite il **CD-ROM** nell'apposito lettore e avviate **Windows 3.1.**
2. Nel **Program Manager** andate con il mouse nel menu **"File"** e premete una volta il pulsante sinistro del mouse. **Selezionate** la voce **esegui** e premete nuovamente una volta il pulsante sinistro per **attivarla.**
3. Nella finestra che si aprirà utilizzate il bottone **"Sfoglia..."**.
4. Nella finestra **"Sfoglia"** andate nel menu a discesa "Drives" e selezionate la lettera associata al CD-ROM (di solito è "D:").
5. Nella finestra che apparirà, dall'elenco di destra selezionate il file **"Giochi31"**.
6. Di nuovo nella finestra **"Esegui"** premete il bottone **"OK"** e il gioco sarà fatto.

INSTALLAZIONE DEI DRIVER DIRECTX

Alcuni dei titoli contenuti sul CD di questo mese richiedono l'installazione dei driver DirectX per Windows 95. Si tratta di programmi che sono stati studiati e sviluppati per permettere un'esecuzione più veloce di giochi e prodotti multimediali sotto Windows 95, grazie a un accesso diretto all'hardware del vostro PC. Tuttavia, i driver DirectX più datati e quindi superati non sono compatibili con alcune schede grafiche più recenti, e dato che sovrascrivono i driver standard di Windows 95, possono danneggiare la vostra configurazione e forzarvi a un display di soli 16 colori. Per evitare questo problema, Giochi per il Mio Computer ha preso alcune precauzioni. In primo luogo, sul CD troverete la versione più aggiornata dei driver DirectX, che vi consigliamo di installare in ogni caso. Alternativamente, in caso di problemi di visualizzazione, vi consigliamo di accedere a Windows 95 in modalità protetta. Per riuscirci, premete F8 in fase di avvio del computer per far apparire il menu di partenza, e selezionando la voce corrispondente (avvio in modalità protetta). Una volta caricato Windows 95, cliccate con il pulsante destro del mouse in un punto vuoto dello schermo, e selezionate "Proprietà" dal menu che avete appena fatto apparire. Selezionate poi "Impostazioni", e "Cambia tipo schermo". A questo punto, potrete selezionare il driver appropriato a seconda della vostra scheda. Se questo procedimento non dovesse dare i risultati aspettati, avviate Windows 95 normalmente. Una volta caricato il sistema operativo, selezionate "Panello di Controllo" e poi "Nuovo hardware", in modo da costringere Windows 95 a ricercare direttamente la scheda grafica presente nel vostro PC. A volte, è necessario eliminare i driver presenti: selezionate "Proprietà di Sistema" e poi "Profili Hardware" per poter accedere al menu che vi consente di rimuovere i vecchi driver. Nota: in casi in cui la situazione sia particolarmente grave, fortunatamente assai rari, potrebbe essere necessario dover riinstallare completamente il sistema operativo Windows 95. Tenete questo in mente prima di installare DirectX.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

Nella realizzazione dell'interfaccia di consultazione del nostro CD-ROM abbiamo pensato di realizzare qualcosa di immediato e semplice da utilizzare; che vi consentisse di giocare con pochi clic del mouse.

Questa è la schermata introduttiva. Da qui potrete scegliere se accedere alla nostra schermata di consultazione oppure (ma ve lo consigliamo solo se siete esperti) di esplorare liberamente il CD-ROM, andando a curiosare fra le varie directory.

Il menu dedicato ai demo è senza dubbio quello che vorrete consultare per primo. Da questa schermata solo qualche clic del mouse vi separa dai giochi che abbiamo preparato per voi. Notate il pulsante in basso per tornare alla copertina.

Le schermate che vedete a lato sono relative ai giochi shareware e alle utility che abbiamo inserito sul CD. Particolarmente interessanti il programma Paintshop Pro, un potente strumento di fotoritocco e visualizzazione di immagini, e Winzip, un utility per la gestione di file compressi.

Sonic & Knucles - Sega

P90, 8 MB di RAM, Windows 95

Direttamente dal Megadrive e dal Saturn, arriva sui nostri PC il demo giocabile di *Sonic & Knuckles*, un divertentissimo gioco di piattaforme in cui impersonerete Sonic e il suo inseparabile "pard" Knuckles. Potrete giocare da soli, controllando Sonic e facendovi seguire fedelmente da Knuckles, oppure affidare il controllo di quest'ultimo a un vostro amico. Per iniziare una partita, premete INVIO, invece di selezionare la voce dall'apposito menu, dato che questo creerebbe un errore, che dovrete ignorare.
I tasti per giocare a *Sonic & Knuckles* sono:

Giocatore 1

Su, giù, destra e sinistra	**frecce direzionali**
Salto	**Invio**

Giocatore 2

Su	**D**
Giù	**C**
Destra	**V**
Sinistra	**X**
Salto	**A**
Pausa	**F3**
Finestra a pieno schermo	**F4**

Extreme Assault - *Blue Byte*

486 DX4 100, 16 MB di RAM

Giochi per il Mio Computer vi fa provare in anteprima *Extreme Assault*, un mese in anticipo rispetto alla recensione, che infatti troverete sul prossimo numero. *Extreme Assault* è un giocabilissimo simulatore di elicottero, in cui l'attenzione è puntata sull'aspetto arcade piuttosto che sulla simulazione vera e propria. Nel nostro demo potrete affrontare due diverse aree di operazioni. La prima, The Lost Valley, ricorda un po' "Jurassic Park": nella prima missione dovrete proteggere la vostra indifesa base dall'attacco di un nugolo di elicotteri nemici. Premete il tasto A per decollare, e poi utilizzate le frecce direzionali per dirigervi verso il bersaglio. Premete poi il tasto BackSpace (la freccia verso sinistra sopra INVIO) per passare a un'arma più potente, e poi aprite il fuoco non appena inquadrate gli elicotteri nemici premendo CONTROL. Una volta annientati tutti gli avversari, premete F12 per passare alla missione successiva. Nell'area di operazioni Trap Beneath the Earth dovrete invece vedervela con stretti tunnel pattugliati da avversari di tutti i tipi e con un boss di fine livello davvero potente. Potrete così sperimentare in prima persona l'estrema validità del sistema grafico della Blue Byte. Pensate che nel gioco completo potrete anche controllare un carro armato!

Per pilotare l'elicottero

Movimento dell'elicottero	**Frecce direzionali**
Aumentare la quota	**A**
Diminuire la quota	**Z**
Aprire il fuoco	**CONTROL**
Cambiare arma	**BackSpace**
Selezionare un bersaglio per i missili	**Q**
Lanciare un missile	**INVIO**
Configurazione	**F2**
Uscire dal gioco	**ESC**

Wipeout 2097 - Psygnosis

P100, 16 MB di RAM, Windows 95

Salite a bordo di un futuristico bolide a cuscino d'aria e preparatevi a uno dei migliori giochi di corsa mai realizzati per PC. In questo demo, potrete scegliere tra quattro bolidi e due livelli di difficoltà, novizio e esperto, e gareggiare nella "Gare d'Europa", una dei circuiti più complessi di *Wipeout 2097*, ovvero un percorso della metropolitana di Parigi abbandonato e poi adattato a circuito. I tasti per controllare il vostro mezzo sono:

Accelerare	**S**
Sparare	**Barra Spaziatrice**
Sganciare l'arma	**ALT sinistro**
Frenare a sinistra A	
Frenare a destra	**D**
Muso verso l'altro	**freccia verso il basso**
Muso verso il basso	**freccia verso l'alto**
Destra e sinistra	**Freccia a destra e a sinistra**

Virtual Pool -

486, 8 MB di RAM, Windows 95

Provando il demo di questo eccellente simulatore di biliardo, potrete rendervi conto della qualità della realizzazione grafica di *Virtual Pool*, dell'incredibile realismo e del controllo assoluto che avete sulla palla bianca. Potrete infatti esaminare il tavolo verde da qualsiasi angolazione, scegliere se colpire la palla al centro, in basso o in alto, a destra o a sinistra, insomma tutto quello che potreste fare davanti a un reale tavolo da biliardo. I controlli di *Virtual Pool* sono:

A	**Per prendere la mira**
S	**Per colpire (tenere premuto e muovere il mouse in avanti e indietro per colpire la palla)**
V	**Per cambiare visuale**
C	**Per ritornare alla visuale centrale**
B	**Per colpire la palla più in alto o più in basso**
SHIFT	**Per muoversi attorno al tavolo da biliardo più velocemente**
CONTROL	**Per muoversi più lentamente**

X-COM 3 - Apocalypse

Microprose

486 100 MHz (P100 consigliato), 16 MB di RAM, CD-ROM 4x

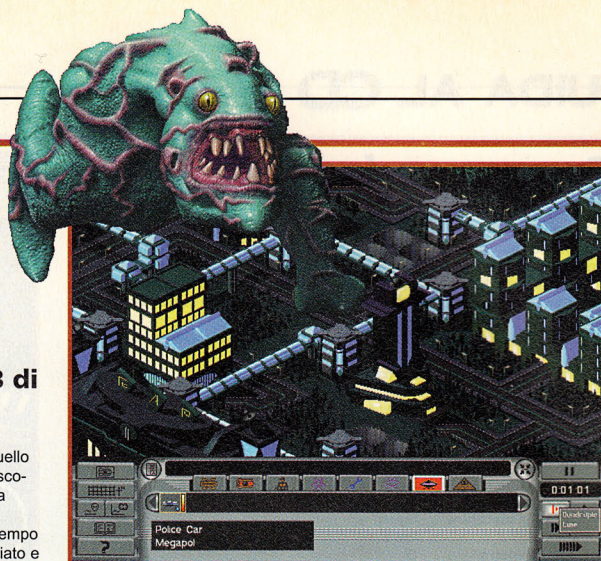
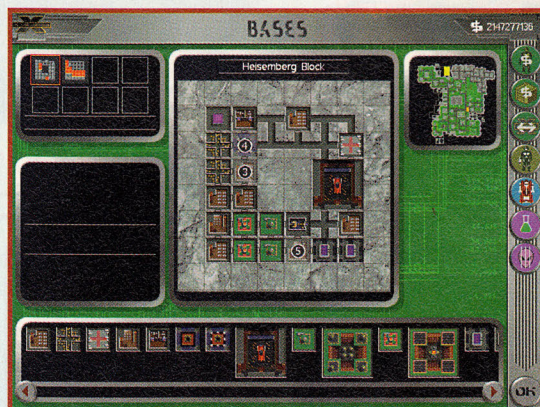
Probabilmente uno dei demo più interessanti del nostro CD è proprio quello di *X-COM 3*, che vi permette di compiere una missione tattica aliena e scoprire come è cambiato il sistema di controllo nel terzo capitolo della lotta contro gli alieni della Microprose.

Dopo aver installato i 30 MB del demo, potrete scegliere se giocare in tempo reale o con il tradizionale sistema in turni alternati. Il primo è più immediato e semplice, ma il secondo è senz'altro più preciso. Quale dei due scegliate, non avrete comunque problemi, dato che spostando il mouse su una qualsiasi icona e lasciandolo fermo per qualche secondo apparirà una finestra di aiuto che spiegherà brevemente il significato dell'icona stessa.

Se giocate in tempo reale, dovrete prima selezionare le azioni da compiere per tutti i vostri agenti, e poi cliccare sull'icona "play" sulla destra, in modo da dare via all'azione. Se incontrate un alieno o qualche altro ostacolo, potrete bloccare l'azione con l'icona "stop". Se invece tutto procede per il meglio, potrete premere l'ultima icona in basso a destra per velocizzare ulteriormente l'azione.

A sinistra di questa serie di icone troverete le icone per il movimento, con cui potrete ordinare a un vostro agente di inginocchiarsi, di alzarsi, di sdraiarsi o di correre. Al centro vedrete l'arma utilizzata dall'agente, mentre sulla sinistra sono presenti le icone che controllano il fuoco del vostro agente. Il mirino indica il colpo mirato, il colpo singolo un semplice colpo, i tre colpi una raffica. Per sparare, una volta inquadrato un nemico, basta premere il pulsante destro. Naturalmente, i vostri agenti risponderanno autonomamente al fuoco secondo i vostri ordini.

Infine, sopra questa serie di icone troverete le icone per selezionare una squadra di agenti (tra le tre a vostra disposizione) e quelle per ordinare ai vostri uomini di muoversi o meno in colonna.

Giocando in modalità a turni, prima muoverete e farete sparare i vostri agenti, e poi muoveranno gli alieni, un po' come negli scacchi. I vostri agenti avranno a disposizione un certo numero di punti azione, visualizzati sopra l'omino stesso. Ogni azione vi costerà dei punti (ad esempio, camminare vi costerà 2 punti, mentre sparare con fuoco mirato vi costerà ben 7 punti). La maggior parte delle icone è identica a quella della versione in tempo reale, anche se in questo caso, le icone che controllavano il flusso del tempo (stop, play e veloce) sono rimpiazzate da una serie di icone che obbligano il vostro agente a tenere da parte dei punti azione per sparare nel turno dell'alieno. Infatti, se mentre l'avversario muove i vostri agenti scorgeranno un nuovo alieno, potranno aprire il fuoco anche nel suo turno, sempre se avrete lasciato da parte sufficienti punti azione.

Carmaggedon - Sci

P90, 8 MB di RAM

Volete massacrare qualche vecchietta mentre attraversa la strada, eh? Beh, in *Carmageddon* non solo è legale, ma è indispensabile per vincere la gara! Preparatevi quindi a un bagno di sangue in questo enorme demo (ben 76 MB di spazio su hard disk!) che vi consente di provare su strada un gioco che farà discutere per parecchio tempo: pensate che è possibile ottenere dei bonus speciali schiacciando i passanti in frenata o in sgommata...
Salite dunque a bordo del vostro bolide rosso e innestate la prima!

Per controllare la vostra Red Arrow

Accelerare	**8 (sul tastierino numerico)**
Frenare	**2 (sul tastierino numerico)**
Destra	**6 (sul tastierino numerico)**
Sinistra	**4 (sul tastierino numerico)**
Freno a mano	**Barra Spaziatrice**
Riparare la macchina	**BackSpace (la freccia verso sinistra sopra INVIO)**
Recuperare la macchina	**Insert**
Replay	**Invio**
Guardare a sinistra	**Q**
Guardare a destra	**E**
Guardare in avanti	**W**
Mappa	**TAB**

Interstate 76 - Activision

P100, (consigliato P133)16 MB di RAM, Windows 95

Nel nostro demo giocabile potrete sperimentare una delle missioni di *Interstate76*, a bordo di una delle enormi macchine degli anni 70, "ritoccata" con l'aggiunta di armi pesanti. Potrete così ammirare il sistema grafico dell'Activision ripreso dal fortunato *Mechwarrior 2*, che si adatta perfettamente a una simulazione di guida. Di seguito, vi forniamo i comandi essenziali per sopravvivere sulle strade di *Interstate 76*.

Accelerare	**Pag Up**
Frenare	**Pag Down**
Curvare a destra o a sinistra	**Freccia destra/sinistra**
Freno d'emergenza	**Z**
Retromarcia	**Tab**
Marcia superiore	**. (Punto)**
Marcia inferiore	**, (Virgola)**
Sparare	**Barra Spaziatrice**
Cambiare arma	**Invio**
Clacson	**G**
Luci	**H**
Mappa	**M**

Atomic Booberman - Interplay

486, 8 MB di RAM, Windows 95

Provate la nuova versione di *Bomberman* per Windows 95: una nuova veste grafica, nuove armi, e nuovi nemici. In questo demo (si tratta di una versione Alpha, ovvero ancora in fase di produzione) potrete solo cimentarvi nel primo livello. Muovetevi utilizzando le frecce direzionali e premete spazio per sganciare le bombe. Ma state attenti alle esplosioni, che possono uccidere il vostro eroe, e al simbolino del teschio!

Front Page Sports Golf Sierra

Il golf è uno degli sport simulati su computer da tempo, e in questa ultima produzione della Sierra dimostra l'apice dell'evoluzione compiuta finora sia per realismo che per resa grafica. Dopo averlo installato su hard disk, selezionate "New Game" e poi l'unico percorso disponibile nel demo. Per controllare la potenza del tiro, cliccate sul giocatore e poi muovete il mouse in avanti e indietro per calibrare la forza da impiegare. Se volete direzionarvi in modo diverso, ruotate prima il giocatore e poi cliccate sull'icona in alto a destra. Una volta tirata la pallina, potrete muovervi nella nuova posizione o assistere al replay del vostro tiro. Occhio alle curve del green!

X-Men - Acclaim

486, 8MB di RAM

Se vi piacciono i picchiaduro, ovvero i giochi in cui l'unico obiettivo è malmenare il più brutalmente possibile il vostro avversario, *X-Men* fa per voi. Si tratta di una specie di *Street Fighter* i cui protagonisti, invece che sconosciuti lottatori provenienti da tutto il mondo, sono gli eroi, ben più famosi, della Marvel, la casa editrice americana che pubblica i popolari fumetti dedicati ai supereroi mutanti. In questo demo potrete controllare Wolverine contro altri supereroi, e giocare contro un amico. Ovviamente, qualunque sia l'esito del duello, il gioco non vi permetterà di cimentarvi in altri scontri. I tasti per combattere sono:

Giocatore 1	
Per iniziare	**F1**
Sinistra	**A**
Destra	**D**
Su	**W**
Giù	**S**
Pugni	**T, Y, U**
Calci	**G, H. J**
Giocatore 2	
Per iniziare	**F2**
Movimento	**frecce direzionali**
Pugni	**Ins, Home, Pag Up**
Calci	**Canc, Fine, Pag Down**

Perfect Weapon-

P100, 8 MB di RAM, Windows 95

Perfect Weapon è un'avventura in cui bisogna menare parecchio le mani. Il nostro protagonista dovrà vedersela con una serie di mostri e di alieni per niente amichevoli in un'area del gioco sviluppata appositamente per questo demo. Dopo averlo installato dal nostro programma di navigazione, potrete giocare a *Perfect Weapon* selezionandolo dal menu di Avvio di Windows 95. Non preoccupatevi se non sentite musica o effetti sonori, perché il demo ne è completamente sprovvisto. I tasti per guidare il nostro eroe sono:

Per muoversi lateralmente, in avanti e indietro	**Tastierino numerico**
Saltare	**INVIO**
Inginocchiarsi	**SHIFT**
Entrare in modalità combattimento	**F**
Tornare in modalità normale	**N**
Pugno sinistro	**A**
Pugno destro	**S**
Calcio sinistro	**Z**
Calcio destro	**X**
Mappa	**TAB**

Shadow Warrior - 3D Realms

486, 8 MB di RAM

Si tratta dell'ennesimo clone di *Doom*, in cui però impersoneremo un ninja armato di una micidiale katana e di letali shuriken alle prese con mostri sempre più potenti. Ma non temete, basterà uscire dall'edificio da cui partiamo e saltare nel camion alla nostra sinistra per trovare una ben più gratificante mitraglietta UZI! I controlli sono identici a quelli di *Duke Nukem 3D*. Potrete giocare 50 volte a *Shadow Warrior*, dopodiché dovrete ri-installarlo.

Patch per schede 3D

All'interno della cartella **3Ddriver** troverete altre cartelle, suddivise per marca di acceleratore 3D. Ciascuna contiene un buon numero di patch (pezze) per modificare i giochi e renderli compatibili con la vostra scheda. Molti file sono disponibili con l'estensione .ZIP, e per utilizzarli dovrete utilizzare l'utility WinZip che vi forniamo sul CD-ROM.

Moto Racer - Virgin

Pentium, 8 MB di RAM, Windows 95

Purtroppo, non è disponibile un demo giocabile di *Moto Racer* quindi dovrete accontentarvi di questo filmato creato utilizzando le visuali esterne di *Moto Racer*. Se desiderate uscire dal filmato, premete ESC.

Shareware

Biprolex
486, 8 MB di RAM, MS DOS

Biprolex è una via di mezzo tra *Arkanoid*, il gioco in cui dovete abbattere un muro di mattoncini facendo rimbalzare una pallina con una racchetta di ridotte dimensioni, e *Tetris*. Provare per credere!

Cyber Cube
Mystic Bytes
486, 8 MB di RAM, Windows 95

Un altro clone di *Tetris*, questa volta presentato in una veste tridimensionale. Per muovere i mattoncini colorati premete le frecce direzionali, Alt e Shift.

Quiver
ESD Games
486, 8 MB di RAM, MS DOS
Un ottimo clone di giochi come *Doom* o *Hexen*, forse tra i migliori mai prodotti da una software house "amatoriale" come la ESD Games. Il vantaggio di *Quiver* è che la versione presentata sul nostro CD contiene diversi episodi, e non solo il primo come accade normalmente nei giochi shareware. I controlli sono i soliti di questo genere di giochi, l'unica differenza è che per muovervi nei menu dovrete utilizzare il tastierino numerico invece che le frecce direzionali.

Revenge of Mutant Camels
Yak
486, 4 MB di RAM, MS DOS
Un clone di uno dei primi giochi mai creati. Non aspettatevi granché, è solo un piacevole tuffo nel passato.

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

MACCHINE DEL MESE

Xana MT-200

• **PRODUTTORE:** OLIVETTI • **TELEFONO:** 02/248364 • **PREZZO:** L. 4.800.000

L'OLIVETTI PROSEGUE CON IL SUO STILE ESSENZIALE, NONOSTANTE ALTRE CASE PUNTINO DECISAMENTE SU LINEE PIÙ MODERNE. CON UNA MACCHINA BEN EQUIPAGGIATA.

L'Olivetti dunque punta su una linea di computer dal look decisamente italiano. Il computer si presenta composto da unità principale e monitor, oltre ovviamente a tastiera, mouse e microfono. Gli spazi presenti nella parte principale sono tre alloggiamenti di cui due disponibile per le unità più grandi e uno per dischi da 3,5 pollici, mentre internamente troviamo sistemazione per altri due alloggiamenti. Il CD-ROM presente è montato nell'alloggiamento inferiore e si tratta di un 10X. Aprendo il computer, notiamo una certa differenza rispetto ad altre macchine: c'è più spazio, infatti, per eventuali altre schede. Salta immediatamente all'occhio la presenza di un processore Pentium 200MHz MMX con un singolo modulo da 32 MB di RAM. Sono inoltre presenti tre slot di espansione, tre ISA e quattro PCI. Il video e il sonoro sono ottimi e sono collegati direttamente al monitor multimediale. Per quanto riguarda il sonoro è infatti presente una scheda Crystal compatibile SoundBlaster 16 collegata ai due altoparlanti e a una porta per i bassi. Il monitor è, ovviamente, un Olivetti dal look atipico in quanto curvato verso l'esterno. L'immagine rimane chiara e nitida e non ci ha dato particolari problemi. La scheda video supporta un chip Virge S3 con due MB di RAM video, una soluzione soddisfacente per questo tipo di sistema. Il video è risultato complessivamente buono in tutte le risoluzioni e sui vari programmi da noi provati.
La tastiera è leggera e possiede i tasti funzione di Windows 95. Il mouse è della Logitech e si abbina bene con il resto del computer.
I programmi compresi nella confezione del computer sono quasi tutti della Microsoft, ovvero Work, Money 97, MS Phone, The Third Dimension (un programma grafico), un'enciclopedia scientifica, un programma tridimensionale sul corpo umano e due giochi: *POD*, il simulatore di guida futuristico recensito sul primo numero di GMC e *Space Station Simulator*, un simulatore di stazione spaziale. I programmi, e soprattutto *POD*, rendono giustizia alla tecnologia MMX. Complessivamente, questo PC è risultato abbastanza veloce pur restando leggermente al di sotto di altre macchine. Il prezzo non è tra i più bassi, considerando anche che i programmi in dotazione non sono tantissimi.

Processore: Pentium 200MHz MMX
Scheda Video: Virge S3 2Mb ram
Scheda Audio: SoundBlaster 16 compatibile
RAM: 32 MB
CD-ROM: 10X
Monitor: Olivetti 15 pollici multimediale

PRO: veloce, design classico, facile da usare
Contro: per avere il massimo dovrete aggiungergli una scheda grafica dedicata al 3D

Quake: Buono
MDK: Buono
C&C Red Alert: Ottimo

Computer Union "Tutto"

• PRODUTTORE: Video Computer **• TELEFONO:** 011/4034828 **• PREZZO:** L.3.570.000

UN COMPUTER CHE SI PROPONE COME SOLUZIONE GLOBALE ALLE ESIGENZE DELL'UTENTE NON PROFESSIONALE, CON GRAFICA, COMPONENTI MULTIMEDIALI E NUMEROSI ACCESSORI INTERESSANTI.

Il modello in esame incorpora un processore Pentium MMX a 166 MHz, 16 MB di memoria RAM, un disco da 1,7 GB, una scheda audio, un modem a 33,6 e addirittura una telecamera digitale. Fin dall'inizio possiamo apprezzare la buona integrazione dei vari componenti, che permettono di ottenere prestazioni di tutto rispetto nell'esecuzione dei giochi più diffusi come anche dei consueti programmi di produttività individuale. Il potente processore MMX non mostra incertezze nel gestire complessi ambienti multimediali e collabora col veloce lettore di CD 16x per mantenere fluide e scorrevoli le animazioni scelte per la prova. L'installazione del "Tutto", semplice e rapida anche per utenti non espertissimi, potrebbe essere resa ancora più intuitiva con l'aggiunta di un foglietto esplicativo che riassumesse tutte le connessioni necessarie. Fin dal primo avvio, il sistema si presenta perfettamente configurato e pronto per lavorare. Il monitor Goldstar da 14 pollici è buono anche se non entusiasmante, caratteristica indispensabile a mantenere il prezzo finale così incredibilmente basso.

L'ombelico del mondo.
Eccezion fatta per le buone capacità elaborative, determinate dal felice abbinamento tra processore e scheda madre, non abbiamo notato nel modello in esame prestazioni particolarmente brillanti. Questo non deve certamente stupire, il Tutto, infatti, non è un computer costruito per battere record di velocità, ma per dare la possibilità al suo felice possessore di sperimentare per intero le nuove frontiere della comunicazione multimediale. Per spedire un fax basta dettarlo al computer e inviarlo al modem integrato, per partecipare a una videoconferenza bastano pochi clic del mouse, e ogni operazione è resa semplice e immediata evitando all'utente qualsiasi preoccupazione su come configurare o installare i componenti necessari. I primi sei mesi di abbonamento a Internet sono offerti in omaggio all'acquisto del Tutto, così non c'è neppure la preoccupazione di mettersi a cercare un fornitore di accesso alla Rete.

Geniale, ma non miracoloso.
L'idea di costruire un oggetto che contenga tutte le più moderne tecnologie e che permetta dalla prima accensione di fare un'infinità di cose senza alcuna ricerca o spesa aggiuntiva è a dir poco brillante. Molti di noi sanno bene che due importanti fattori ostacolano la diffusione su larga scala del computer: la necessità di una certa competenza tecnica per scegliere i componenti e il loro alto costo. Chi decide di acquistare questo computer non dovrà preoccuparsi di nessuna delle due cose. Ogni componente è stato già scelto secondo il miglior rapporto tra prezzo e prestazioni, con un particolare occhio di riguardo al prezzo. In questo senso il Tutto merita un convinto encomio da parte nostra perché potrebbe davvero portare molte nuove persone nel colorato mondo dei videogiochi e di Internet. Se si vuole realizzare un progetto del genere bisogna per forza fare delle scelte: un disco molto capiente costa parecchio, un monitor grande costa ancora di più, e tante altre piccole cose possono far lievitare il prezzo fino alla classica "cifra impossibile".

Tre anni senza preoccupazioni.
Un elemento importante e spesso trascurato al momento dell'acquisto è quello della garanzia sul prodotto. La legge in vigore obbliga chiunque venda un oggetto a garantirne il funzionamento per almeno dodici mesi e a provvedere in prima persona alla riparazione o alla sostituzione in caso di guasto. Per gli acquirenti del Tutto la garanzia non vale un anno, ma tre, e non bisogna neppure spostare il computer, viene un tecnico a casa. Per tre anni qualsiasi guasto verrà riparato direttamente da Computer Union al domicilio dell'utente e senza discussioni. Se questa già è una caratteristica da considerare, bisogna aggiungere che la casa costruttrice non offre solo la garanzia standard, ma anche un servizio di assistenza telefonica gratuita per cinque mesi.

Pro: Ampia dotazione di accessori e di programmi, ottima garanzia sui possibili guasti.

Contro: Monitor piccolo nella versione base.

Processore: Pentium 166 MHz MMX
Scheda Video: SVGA 2MB
Scheda Sonora: 16 bit
RAM: 16 MB
Hard Disk: 1,7 GB
CD-ROM: 16X
Monitor: Goldstar 14"

Quake: Buono
MDK: Buono
C&C Red Alert: Buono

PROVATI PER VOI

Presario 4760

• **PRODUTTORE:** Compaq • **TELEFONO:** 02/57590441 • **PREZZO:** L.4.340.000

COMPAQ HA MIGLIORATO LA SCHEDA VIDEO, IL PROCESSORE E AUMENTATO LA MEMORIA. MA NON È ANCORA ABBASTANZA VELOCE.

Ecco un computer dalle geometrie veramente moderne! Il PC è composto da un tower contenente l'unità principale, un monitor multimediale con altoparlanti e controlli che è impossibile non notare e una tastiera dalla linea inconsueta e un po' più ingombrante del normale. L'unità principale è abbastanza alta e quindi adatta a essere posizionata sotto una scrivania. Frontalmente troviamo il lettore per dischetti da 3,5 pollici mentre più in alto si notano i tre alloggiamenti, e ne troviamo altri due internamente. Il design è particolare con la parte alta che si allarga superiormente, verso il lettore di CD-ROM. Il processore montato sulla scheda madre è un Pentium 166MHz MMX. In effetti, ci saremmo aspettati un peso nettamente superiore per questo PC, data la quantità di schede e supporti montati al suo interno. Infatti, troviamo sette slot di espansione (due PCI e due ISA che hanno in comune l'accesso esterno) che sono posti in un alloggiamento estraibile lateralmente in modo da permettere un accesso più rapido. È possibile acquistare una cache secondaria da 256K che non è di serie. È di serie, invece, un fax-modem interno da 33.600 bps, con microfono incorporato, utilissimo per spedire e ricevere dati o collegarsi a Internet. Il video è un Presario 1525 multimediale che funziona egregiamente e permette di utilizzare colori a 24 bit ad una risoluzione di 800x600. La scheda video si basa su chip S3 Trio 64 V+, purtroppo dotata di un solo MB di memoria video. Il risultato complessivo è comunque buono. Troviamo nella parte anteriore del monitor i soliti controlli di regolazione della forma, della geometria, della luminosità e del contrasto. Alcuni di questi controlli sono in un panello nascosto, mentre una manopola un po' più grande regola il volume. Il sonoro è pulito con una buona definizione stereo, proveniente da due casse che sporgono lateralmente dal monitor stesso. Il sistema sonoro poteva essere migliorato con l'aggiunta di un canale per i bassi, piuttosto che i soliti due altoparlanti. Particolare la tastiera della linea della Compaq, simile a quelle ergonomiche, con la barra spaziatrice divisa in due parti. Forse può creare qualche difficoltà, soprattutto nei primi tempi in cui la utilizzerete. Il mouse è della Logitech, ma appartiene a una gamma diversa rispetto a quelli visti su altre macchine della linea Presario. In effetti, considerando l'estetica del computer nel suo complesso si può tranquillamente affermare che il suo aspetto sia un punto di forza. Questo potrebbe non soddisfare gli utenti un po' più esigenti, dato che purtroppo la macchina risulta piuttosto lenta, soprattutto se paragonata ad altre della stessa fascia di prezzo. Per quanto sia migliorata rispetto alle macchine precedenti, non è ancora abbastanza veloce.

La dotazione di programmi è buona (MS Windows 95, MS Works, MS Encarta 96, CorelDRAW 5, *POD*, DK The Ultimate Human Body Turbo) anche se non è paragonabile a quella di altre macchine. Nel complesso un acquisto da decidere dopo un'attenta riflessione.

Processore: Pentium 166Mhz MMX
Scheda Video: chip S3 Trio64 v+
Scheda Audio: Scheda compatibile SoundBlaster 16
RAM : 24 MB
Hard Disk: 2,1 GB
CD-ROM: 8X
Monitor: Presario 1525 multimediale

PRO: design piacevole e futuristico, buon monitor
Contro: lento per la sua fascia di prezzo

Quake: Discreto
MDK: Buono
C&C Red Alert: Buono

Giochi del mese

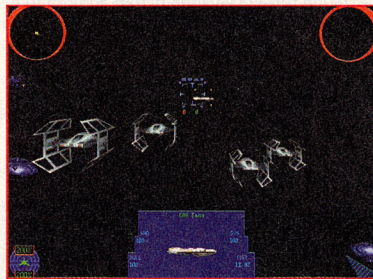
Ogni mese la redazione di Giochi per Il Mio Computer seleziona dieci fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se avete intenzione di regalarvi o regalare un gioco, oltre alle recensioni del mese vi conviene passare anche da queste parti. Potreste scoprire che il gioco dei vostri sogni esiste e attende solo che lo voi lo togliate da uno scaffale.

DUNGEON KEEPER

Casa: EA **Distributore:** C.T.O. **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 99.900

Vi piacerebbe costruire le vostre segrete personali? La Bullfrog vi dà questa possibilità con *Dungeon Keeper*, uno dei giochi più rivoluzionari e originali di questa prima metà del '97. Partendo dalla stanza centrale delle vostre segrete, dovrete costruire una serie di stanze, tra cui librerie, sale da addestramento, stanza del tesoro, prigioni, e così via, per poi popolarle con orde di mostri e difenderle dall'intrusione maligna degli Avventurieri.
Inutile dire che, trattandosi di un gioco firmato da Peter Molyneux, un genio nel campo dei giochi per computer, è un capolavoro.

X-WING VS FIGHTER

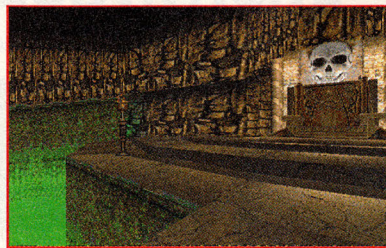
Casa: Lucas Arts **Distributore:** C.T.O. **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 129.900

Dopo *X-Wing*, dove combattevate dalla parte dei ribelli, e *TIE Fighter*, dove invece salivate a bordo dei potenti mezzi dell'Impero, la LucasArts ci fa rivivere di nuovo l'epopea di "Guerre Stellari" con *X-Wing Vs TIE Fighter*. Non si tratta di un "remake" dei primi due titoli riuniti su uno stesso CD, ma di un gioco radicalmente diverso costruito intorno alle possibilità multigiocatore. Infatti, se giocando in solitario contro il computer, rimarrete con l'amaro in bocca per l'elevato livello di difficoltà, sfidando un amico o duellando sulle onde di Internet, rimarrete estasiati.

PANDEMONIUM

Casa: Crystal D. **Distributore:** BMG **Telefono:** 02/8881 **Prezzo:** 83.000

Quante volte, a casa di un amico possessore di una console della nuova generazione, avete visto dei giochi di piattaforme impossibili da convertire sul vostro fido PC? Beh, grazie alle potenzialità delle schede grafiche basate su processore 3Dfx, ora non è più così! *Pandemonium* arriva infatti direttamente dalla PlayStation, ed è una conversione praticamente perfetta, veloce e divertente. Se invece avete un Pentium senza 3Dfx, *Pandemonium* perde parte delle sue qualità grafiche, come gli effetti di trasparenza, ma rimane un ottimo gioco di piattaforme.

REALMS OF THE HAUNTING

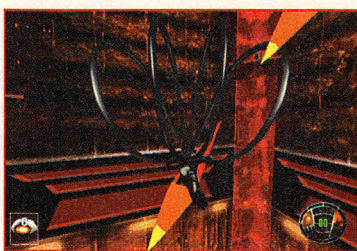
Casa: Gremlin **Distributore:** Software&Co. **Telefono:** 0332/861133 **Prezzo:** 89.900

Doom, Duke Nukem 3D, Quake sono giochi d'azione in prima persona, in cui esistono degli enigmi ma sono ridotti ai minimi termini, come trovare una chiave o premere un pulsante nascosto. *Realms of the Haunting* è invece un'avventura vera e propria, con una trama degna di una produzione cinematografica e arricchita da "stacchi" recitativi di prima qualità, in cui il nostro eroe si muove e combatte come in un gioco d'azione in prima persona. Il risultato è davvero interessante e divertente da giocare, quindi se state cercando un'avventura un po'... movimentata, ora sapete cosa scegliere.

FORMULA 1

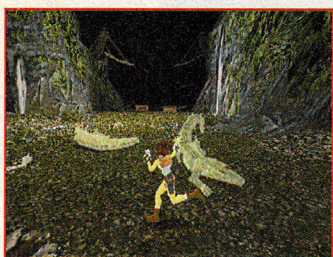
Casa: Psygnosis **Distributore:** Halifax **Telefono:** 02/413031 **Prezzo:** 89.000

Se siete degli amanti della Formula 1, da oggi potrete scegliere: accanto al mitico *Grand Prix 2* di Geoff Crammond, ora si è affiancato *Formula 1* della Psygnosis, che vanta una grafica davvero eccezionale grazie alle nuove schede acceleratrici 3D, in particolare Creative 3D Blaster, Matrox Mystique, Monster 3D e Righteous 3D. *Formula 1* è molto più dinamico e immediato di *GP2*, anche se non racchiude tutta la valanga di dati aggiornati e variabili che rendono il prodotto della Microprose il re incontrastato dei simulatori di guida.

MDK

Casa: Interplay **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.000

Difendete gli innocenti abitanti della Terra dagli alieni giunti dallo spazio grazie alle Correnti spaziali scoperte dal professor Fluke Jawkins. Questi malefici esseri hanno iniziato la conquista del nostro pianetino utilizzando i MineCrawler, giganteschi meccanismi in grado di colonizzare il globo terracqueo. Avventuratevi quindi verso il nemico (e persino dietro alle sue linee) per garantire un futuro all'umanità, il tutto arricchito da una grafica tridimensionale che fa restare a bocca aperta.

TOMB RAIDER

Casa: Eidos I. **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.900

Il gioco che alla fine del 1996 ha fatto gridare al miracolo. Dovrete guidare un'avvenente Lara Croft (una specie di Indiana Jones in gonnella) alla ricerca di tesori sommersi o nascosti in incredibili posti, come la Valle Perduta, abitata da enormi Tirannosauri o antichi Templi pieni di trappole di ogni genere. La nostra eroina non è però tipa da farsi prendere dal panico, e quando vede un paio di puma desiderosi di azzannarla, estrae e usa con femminile grazia e precisione un paio di revolver.

FIFA 97

Casa: EA **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/743133 **Prezzo:** 69.900

Probabilmente la miglior simulazione calcistica attualmente disponibile. La Electronic Arts continua a stupirci, anno dopo anno, con edizioni sempre più realistiche di simulatori sportivi, e *FIFA 97* non tradisce questa consolidata tradizione.
Oltre a conservare gli aspetti positivi di *FIFA 96*, questa nuova versione possiede una grafica in alta risoluzione sicuramente più dettagliata e fluida, oltre a un sistema di controllo molto più evoluto e intuitivo.

POD

Casa: Ubi Soft **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.900

Negli ultimi mesi sono usciti diversi giochi di corse, ma *POD* si assicura senza dubbio la palma del miglior gioco di corsa futuristico, essendo molto al di sopra di titoli simili del passato (ma date comunque un'occhiata alla prova di *Wipeout 2097* a pag. 60). Decine di percorsi diversi uno dall'altro, macchini per tutti i gusti, predisposizione per sfruttare fino in fondo i nuovi processori MMX sono gli elementi che rendono *POD* uno dei giochi più interessanti tra quelli presenti attualmente sul mercato. È inoltre possibile scaricare dal sito Internet della Ubisoft nuovi percorsi e nuove macchine.

PC CALCIO 5.0

Casa: Dinamic M. **Distributore:** A&G Marco **Telefono:** N.D. **Prezzo:** 35.000

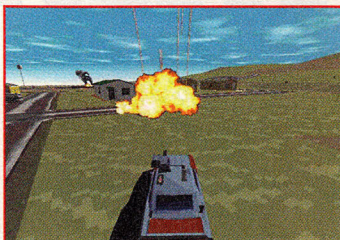
Siete soddisfatti di come si è concluso il Campionato di Calcio? La Dinamic Multimedia vi offre la possibilità di cambiare i risultati con *PC Calcio 5.0*, permettendovi di ricoprire il ruolo di allenatore di una qualsiasi delle squadre italiane. Partendo dalla serie C1 inizierete la vostra scalata verso lo scudetto che potrà durare anche cinque o sei anni (virtuali, si intende!). *PC Calcio 5.0* è una simulazione complessa e completa, la cui unica pecca è forse il sistema di controllo diretto delle partite. Consigliato a tutti i tifosi nell'attesa del campionato 97/98.

SCREAMER 2

Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 79.000

Screamer 2 è sicuramente il miglior titolo prodotto in Italia, almeno finora, ad opera della Milestone di Milano, ed è anche in grado di reggere il confronto con titoli del calibro di *Sega Rally*. In *Screamer 2* potrete cimentarvi in sei diversi Campionati, correndo in paesi come la nebbiosa Gran Bretagna, l'assolato Egitto o le cime innevate dell'Himalaya, oltre a un percorso bonus in una enorme galleria. Inutile dire che è possibile giocare in alta risoluzione e in multiplayer.

INTERSTATE 76

Casa: Activision **Distributore:** Software&Co. **Telefono:** 0332/861133 **Prezzo:** 99.900

Le strade sono già un inferno per il traffico e gli ingorghi; immaginate però un'America degli anni '70 alternativa, in cui i lunghi nastri grigio-asfalto delle interstatali sono disseminati di delinquenti armati fino ai denti che hanno trasformato le proprie auto in veicoli da combattimento. Il vostro compito, nei panni di un audace eroe che vuole vendicare la morte della sorella, è di affrontare 17 difficili missioni fino a raggiungere il cattivo finale. Oltre alle missioni del gioco, potrete collegarvi a Internet e combattere in multiplayer una serie di missioni dedicate.

DIE HARD TRILOGY

Casa: EA **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 99.900

Probabilmente, avrete visto almeno uno dei tre film ("Trappola di Cristallo", "58 Minuti per Morire" e "Die Hard - Duri a Morire"), che hanno come protagonista lo sfortunato ma intraprendente agente di polizia McLein che si trova alle prese con un gruppo di terroristi dopo l'altro. La Fox Interactive ha prodotto un "Tie-in", ovvero una conversione dal grande schermo al monitor del vostro PC di tutti e tre i film su un unico CD. Si tratta in pratica di tre giochi diversi, ognuno ispirato a uno dei film, e che si complementano uno con l'altro in maniera eccellente.

KILL, KRUSH AND DESTROY

Casa: EA **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/743133 **Prezzo:** 79.900

Preparatevi a un'orda di cloni di *Red Alert*! Il primo e più riuscito è senz'altro questo *Kill, Krush and Destroy*, realizzato da una software house australiana e ambientato in un tetro dopo-bomba di un prossimo futuro. Le regole del gioco sono rispettate a puntino, dal sistema di controllo in tempo reale delle unità al multiplayer, che vi consente di veder giocare 6 amici contemporaneamente via rete. La novità di *KKND* è data dall'intelligenza artificiale dei nemici, che è molto più aggressiva di quella dei prodotti suoi concorrenti. Un ottimo prodotto, adatto soprattutto a chi divora questo genere di giochi.

THEME HOSPITAL

Casa: EA **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 89.900

Alla lunga serie delle "simulazioni di vita", si aggiunge quella del simulatore di ospedale, ad opera della Bullfrog. Dovrete indossare il camice di un primario di un moderno ospedale dotato di tutti i comfort, e condurlo sulla via della perfezione. Accontentare dottori, infermieri e pazienti contemporaneamente non sarà semplice, come non sarà immediato debellare nuove malattie, far quadrare i conti e così via. Ma sarà molto divertente provarci!

ECSTATICA 2

Casa: Psygnosis **Distributore:** Halifax **Telefono:** 02/413031 **Prezzo:** 99.000

Le avventure grafiche in 3D erano un tempo firmate esclusivamente dalla Infogrames con i suoi tre *Alone in The Dark*. Uno dei tentativi più riusciti di insidiare questa egemonia fu quello della Psygnosis con il primo *Ecstatica*, che propose un'avventura caratterizzata da solidi tondeggianti piuttosto che squadrati come quelli della casa francese. A un paio di anni di distanza, arriva il seguito, dotato di una grafica ancor più sbalorditiva e una trama decisamente più evoluta. Da segnalare solo qualche difetto nei movimenti del protagonista.

L'IMMAGINE AL POTERE

Il monitor è una delle componenti più importanti del nostro PC e può essere motivo di grandi soddisfazioni come, ahimè, di grandi frustrazioni. Logicamente, più potente e accessoriata sarà la nostra macchina, tanto migliore dovrà essere il monitor. Inoltre, i giochi più recenti richiedono, oltre che a macchine più veloci, monitor di dimensioni maggiori. Dovendo scegliere un nuovo monitor per la nostra beneamata macchina da gioco, la prima cosa da scegliere è proprio la sua dimensione. Sono infatti disponibili modelli da 14, 15, 17, 20 e 21 pollici. Ricordatevi, però, che l'area realmente visibile su un monitor è sempre leggermente minore rispetto alle dimensioni dello schermo. Dovremo poi tenere conto della risoluzione del monitor da acquistare. Lo standard che si è ormai imposto per il PC è 640x480, e stiamo vedendo i primi giochi con risoluzioni più alte, supportate da processori e schede video sempre più veloci, come la 800x600 e la 1024x768. Esistono anche risoluzioni più elevate, come 1152x864, 1280x1024 e infine 1600x1200. Le ultime tre risoluzioni sono troppo dettagliate per i monitor "comuni"; avrete bisogno almeno di un 17 pollici per poterle visualizzare. Il vantaggio di possedere un monitor di dimensioni maggiori consiste proprio nel vedere più grandi gli oggetti che a certe risoluzioni risulterebbero minuscoli. Vale la pena ricordare che esistono i monitor Triniton che offrono immagini molto più definite a costi però più elevati rispetto a quelli più classici dotati di tecnologia FST . Un altro elemento da tenere presente è il cosiddetto "dotpicht", ovvero la distanza tra il centro di due "pixel", i punti che formano lo schermo, e normalmente varia tra gli 0,25 e gli 0,28 millimetri. Come è facile intuire, l'immagine aumenta di chiarezza con l'abbassarsi di questo valore, ma dovrete tenere conto anche della velocità con cui sia ridisegnata l'immagine sullo schermo, il cosiddetto "refresh rate", che determina il tempo necessario per ridisegnare l'immagine sullo schermo, e può variare tra 30 volte al secondo a 100 volte al secondo. Maggiore è la frequenza, migliore sarà il risultato.

Controllate, infine, anche la presenza di pulsanti per regolare la luminosità, il contrasto, la brillantezza, le dimensioni dell'immagine, la sua posizione schermo e i suoi contorni.

A questi a volte si aggiunge un pulsante di "degauss" che permette di eliminare le cariche elettrostatiche.Nelle foto che vedete in queste pagine, la versione a 17" è spesso affiancata dal"fratello minore" a 15": se avete intenzione di non spendere troppo potrebbero rappresentare una soluzione interessante, in quanto la qualità di questi monitor della nuova generazione è comunque sufficiente da rendere appetibile il passaggio da 14 pollici a 15.

17 MVX PRO 2 HITACHI

SCHEDA
immagine 8
manualistica 7
facilità 9
valore 9

Il 17MVX Pro 2 è dedicato a un'utenza professionale, nonostante utilizzi uno schermo di tipo FST. La sua massima risoluzione è di 1280x1024 e la distanza fra i punti di 0,26 millimetri, e possiede sette modi di visualizzazione preimpostati. I controlli avvengono attraverso finestre che appaiono sullo stesso monitor, cosa che può risultare noiosa se si cambia spesso risoluzione o se si effettuano frequenti regolazioni. La visualizzazione dell'immagine è buona e non ci ha dato nessun problema particolare: i colori non sbiadiscono all'aumentare della risoluzione, così come il testo a 12 punti risulta ancora chiaro e leggibile alla massima risoluzione. Il manuale del 17MXV è chiaro, anche se è scritto in un linguaggio un po' troppo tecnico; avrebbe giovato un capitolo su eventuali guasti e soluzioni.

17GLSI SAMSUNG

SCHEDA
immagine 9
manualistica 9
facilità 9
valore 8

Questo monitor si presenta con un "look" semplice e originale, ben lontano da una linea troppo seria. I comandi sono contenuti in un elegante pannello estraibile e sono visualizzabili sullo schermo.
Il 17 Glsi possiede una risoluzione massima di 1280x1024, con una distanza tra punti di 0,26 millimetri, e anche alle massime risoluzioni il risultato è superbo.
La manualistica è completa e chiara, e copre ogni argomento, come collegare il monitor al computer o su come usare i tasti di controllo.

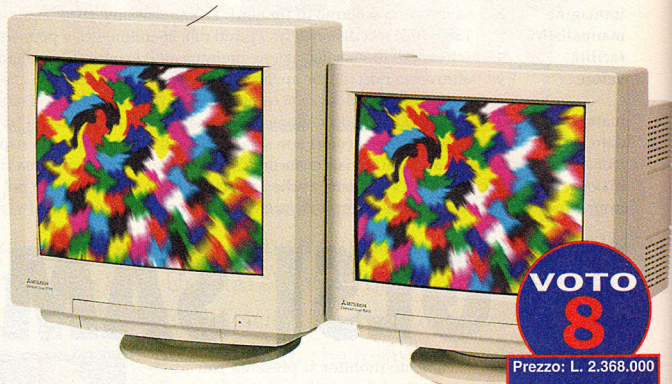
APPLEVISION 1710 APPLE

SCHEDA
immagine 9
manualistica 9
facilità 8
valore 9

Dell'Applevision 1710 esiste anche una versione AV che comprende altoparlanti e microfono: sia questa versione che quella "normale" possiedono uno schermo Triniton, con risoluzione massima di 1280x1024, mentre la distanza tra punti adiacenti è di 0,26 millimetri. Il sistema di controllo dell'immagine può avvenire via software, anche se quelli esterni sono facili da usare. E' presente un'opzione di sovrascansione che permette di ridimensionare il monitor utilizzando l'intera superficie, compresi i bordi neri, un pacchetto di calibrazione automatica dei colori al cambiare della frequenza, e il software ColorSync 2.0 che calibra i colori in modo che sia identici a quelli della stampa. I colori sono rimasti sempre accesi indipendentemente dalla risoluzione e il testo sempre leggibile. I manuali sono eccellenti, e comprendono consigli per l'uso e ricerca di eventuali guasti.

DIAMOND SCAN A17HX MITSUBISHI

SCHEDA	
immagine	8
manualistica	7
facilità	8
valore	8

La serie HX dei monitor Mitsubishi è composta da modelli dalla linea essenziale. Il modello recensito monta una variante della tecnologia Triniton appositamente inventata dalla Mitsubishi, detta Diamondtron, che migliora il livello di immagine offerto dalla tecnologia FST .
Il modello 17HX possiede una risoluzione massima di 1280x1024 e una distanza tra i punti di 0,26 millimetri. Naturalmente, sono presenti i soliti controlli di colore, luminosità, contrasto e posizione; è presente anche un tasto di smagnetizzazione molto utile per eliminare le cariche elettrostatiche. Inoltre, segnaliamo la presenza di un pulsante per limitare l'effetto Moirè, gli odiosi motivi fini ripetitivi che si manifestano proprio quando non sono desiderati. Appaiono sullo schermo soprattutto quando si visualizzano sullo schermo strutture uniformi, dato che il monitor non riesce a gestire il dettaglio della struttura. Il 17HX visualizza bene le immagini, anche se alle massime risoluzioni, vicino ai bordi, i testi sono un po' sfocati. La manualistica è buona, soprattutto nella parte introduttiva che spiega come collegare il monitor. Il resto è però troppo ricco di termini tecnici.

HITACHI 17MVX V2

SCHEDA	
Immagine	9
Manualistica	7
Facilità	8
Valore	8
Prezzo:	n.d.

Il modello 17MVX V2 è una versione aggiornata e migliorata del 17MVX. Si presenta con una linea semplice e un design piuttosto banale, ma non spiacevole. I collegamenti sono facili, il peso equilibrato.
Utilizza uno schermo FST che visualizza bene l'immagine, la cui distanza fra punti è di 0,28 millimetri accompagnata da una risoluzione massima di 1280x1024 con una velocità di aggiornamento di 60 Hz.
Frontalmente si trovano, oltre al pulsante di accensione, sei pulsanti di regolazione, forse messi un po' troppo vicini fra loro, e capita spesso di premerne due contemporaneamente.
E' presente il pulsante di "degauss" che permette di eliminare le cariche elettrostatiche che potrebbero portare, se accumulate, a una distorsione dell'immagine.
Non mancano i controlli di geometria e dimensione dell'immagine, e potrete persino sostituire il vostro nome, o quello della vostra azienda, al posto della scritta iniziale Hitachi, con parole contenenti fino ad un massimo di dieci caratteri.
La qualità delle immagine risulta essere complessivamente molto buona, nonostante lo schermo montato sia di tecnologia FST.
Per quanto riguarda la manualistica, troviamo purtroppo solamente un manualetto comprendente tutte le caratteristiche tecniche, decisamente poco completo come guida per l'utente, benché vi siano sezioni su come risolvere i problemi più elementari.

17 SFII SONY

VOTO 9

Prezzo: L. 2.600.000
Telefono: 02/618381

SCHEDA	
immagine	9
manualistica	9
facilità	9
valore	9

Si tratta di un monitor che sfrutta a pieno la tecnologia Triniton. La linea è notevole e non potrà che piacervi nel suo stile elegante e moderno. Il 17SFII ha una distanza tra punti di 0,25 millimetri, una risoluzione massima di 1280x1024, sei modi di impostazione predefiniti e dieci programmabili dall'utente. La smagnetizzazione avviene automaticamente a ogni accensione. Addirittura, nel caso si debba smagnetizzare mentre si sta utilizzando il computer, il manuale consiglia di spegnere e riaccendere il monitor (!). Il montaggio è semplice, le regolazioni iniziali sono state minime. L'immagine è veramente nitida e i colori non cambiano neanche su linee sottili, il testo è leggibile persino alla massima risoluzione di 1280x1024 con caratteri di 12 punti. Si può arrivare, regolando il colore, sino a 10 punti di testo con gli stessi risultati. I comandi per la regolazioni di colore, geometria, posizione e dimensione sono semplici da usare. La manualistica è ineccepibile, appena inferiore forse a quella Apple, con tanto di spiegazioni sulla regolazione dell'immagine e segnalazioni di vari casi di eventuali guasti.

APPLEVISION 1705

VOTO 8

Prezzo: L. 1.678.000
Tel.: 167/827069

SCHEDA	
Immagine	7
Manualistica	9
Facilità	8
Valore	8

Il monitor Applevision 1705, il più economico della linea Apple da 17 pollici, permette di accedere alla dimensione maggiore del monitor a prezzi proporzionalmente contenuti. Utilizza uno schermo con tecnologia FST, ha una distanza fra punti di 0,28 millimetri con una risoluzione massima di 1280x1024. I comandi sono completamente nascosti in un panello incernierato frontalmente sul monitor, soluzione piuttosto scomoda, soprattutto per regolazioni frequenti. Oltre alla luminosità e al contrasto, è presente il sempre utile pulsante di smagnetizzazione dello schermo.
Per le regolazioni dello schermo vero e proprio è presente un pulsante che permette di passare tra larghezza, profondità e posizione verticale, e poi scegliere se aumentare o diminuire il valore, grazie alla sei spie sul display che consentono di sapere sempre su cosa stiamo agendo. Dalla Apple ci aspettavamo qualcosa di più semplice da utilizzare: nel nostro caso, risulta però utilissima la presenza del programma ColorSync 2.0, che regola i colori sullo schermo in modo che siano uguali a quelli di una eventuale stampa. L'immagine risulta complessivamente deludente, non migliore di altri monitor FST che abbiamo testato.
Diciamo che fino alla risoluzione di 800x600 l'immagine è chiara e nitida, i testi sono perfettamente definiti, mentre alla risoluzione massima i neri erano sbiaditi, i colori perdevano tono e il testo a 12 punti era sfarfallante e difficile da leggere. Se state pensando a un uso professionale grafico, vi consigliamo l'altro modello della Apple, il 1710. Impeccabile la documentazione presente: oltre alle solite istruzioni per il collegamento e le regolazioni iniziali, è contenuta una parte sugli eventuali problemi che potreste incontrare e la loro soluzione; il tutto scritto in un linguaggio semplice e comprensibile.

A CACCIA COL FALCONE

La Spectrum Holobyte si prepara a togliere i veli da quello che si preannucia come il simulatore di volo definitivo, *Falcon 4*. Atteso per anni, il gioco è tuttora in via di sviluppo negli uffici della software house. Vediamo di saperne di più.

La Spectrum Holobyte è sicuramente una delle colonne portanti del mondo dei videogiochi, e le sue più recenti produzioni hanno fatto sospirare gli appassionati per mesi, per poi premiarli (la maggior parte delle volte) con dei gioielli di programmazione. *Master of Orion 2*, l'immenso gioco strategico ad ambientazione spaziale, *Magic: The Gathering*, il titolo ispirato al famoso gioco di carte della Wizards of the Coast, e *GP 2*, il popolare simulatore di corse in Formula Uno, programmato dal geniale Geoff Crammond, sono solo alcuni dei più recenti titoli della software house, e tutti, dal primo all'ultimo, si sono fatti attendere per interminabili mesi, costringendo i giocatori di tutto il mondo ad accontentarsi di una manciata di foto e alcune informazioni generiche. Stesso destino per *Falcon 4*, un gioco che per molti appassionati di simulatori di volo rappresenta qualcosa di simile a una chimera.

IN VOLO TRA LE NUVOLE

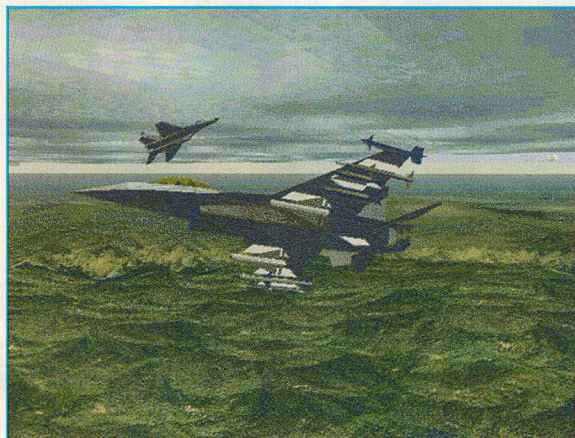
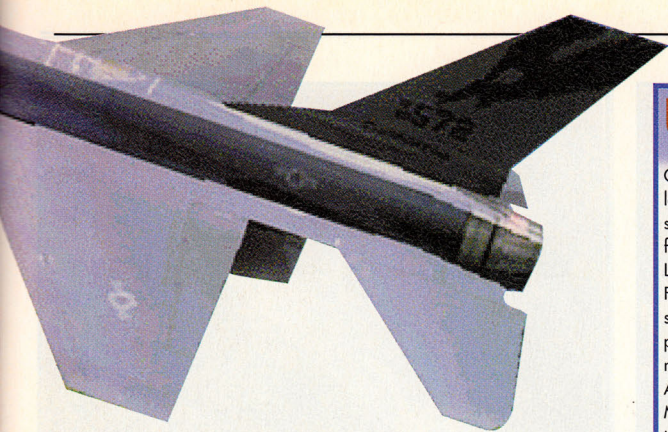
Il primo *Falcon*, un simulatore di volo per PC e Macintosh, vide la luce esattamente dieci anni fa, e fu trasportato sui due computer «caldi» del momento: l'Atari ST e l'Amiga. Si trattava di un ottimo simulatore, per i tempi, ma quello che più ha lasciato un segno nella storia è stato *Falcon 3.0*, pubblicato in versione PC (ancora su dischetti) nel lontano 1991 e subito osannato dal pubblico per il suo elevato realismo e per la grafica mozzafiato - una volta tanto le montagne non erano rappresentate da piramidi spoglie come invece succedeva negli altri simulatori di volo dell'epoca. Solo tre anni più tardi, la Spectrum Holobyte decideva di trasportarlo su CD-ROM, pubblicando la nuova versione del titolo, *Falcon Gold*. E ora, dopo ritardi incredibili e voci di corridoio incontrollate, è l'ora di una nuova rivoluzione.

Ambientato nei cieli della penisola coreana, *Falcon 4* è un simulatore di volo che mette il giocatore ai comandi di un F16C americano, nel ben pieno di una guerra che procede parallelamente alle sue azioni. Non si tratterà di un semplice aggiornamento rispetto ai titoli precedenti della serie: il cuore della simulazione è stato infatti completamente riscritto da zero, prelevando le parti migliori della logica di *Falcon 3.0* e «ampliandole» il più possibile. Tali parti includono, per chi fosse curioso, i modelli di Intelligenza Artificiale per la messa in atto di attacchi sia aerei che terrestri, il modello di volo dell'aereo, l'implementazione delle armi e di altri sistemi elettronici del Falcon.

UNA GIOIA PER GLI OCCHI

La grafica è indubbiamente di quelle che lascia a bocca aperta, grazie soprattutto al realismo fotografico degli scenari e alla ricchezza di particolari. L'engine 3D del gioco sfrutta a fondo le peculiarità di Windows 95 e il supporto supplementare delle eventuali schede acceleratrici. Lo scenario è stato ricavato dalla digitalizzazione ed elaborazione di un'inimmaginabile quantità di istantanee aeree, e i risultati - come potete vedere dalle immagini di queste pagine - sono eccezionali. Il terreno di gioco comprende un milione di chilometri quadrati, l'intera penisola Coreana.

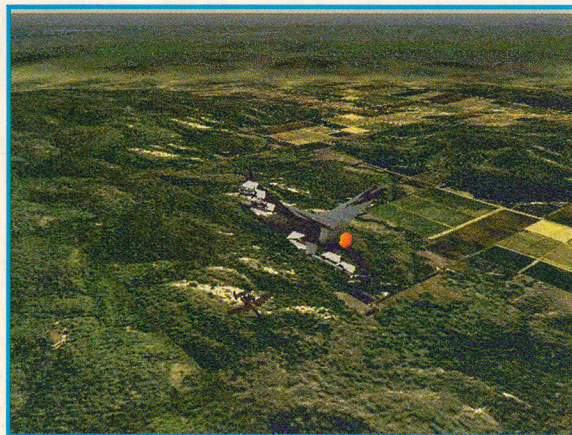
Scott Randolph, Senior Graphics Engineer della Spectrum Holobyte e vero appassionato di volo, ci spiega i particolari di una grafica così elaborata: "Possiedo un piccolo aereo e, appena ne ho tempo, mi precipito all'aeroporto di Oakland (a poca distanza da Alameda, in California, dove ha sede la software house, NdR). È sempre un'esperienza incredibile librarsi in volo e adoro sorvolare la campagna con il mio aereo. Il mio obiettivo principale, per la grafica di *Falcon 4*, è stato quello di ricreare lo stesso senso di meraviglia. Credo che ci troviamo sulla strada giusta. Quando ho iniziato a lavorare a questo progetto, *Flight Unlimited* era appena uscito". *Flight Unlimited* è un simulatore di volo caratterizzato da una stupefacente grafica fotorealistica (il terreno era stato ricavato da delle foto aeree, proprio come in *Falcon 4*), sviluppato dalla Looking Glass Technologies e pubblicato nel 1995. "Noi tutti eravamo impressionati dal suo incredibile realismo, ma sapevamo che dovevamo fare di meglio"; continua Scott "dovevamo creare un mondo 2500 volte più grande, con una maggiore varietà grafica e con lo stesso livello di realismo - infilando tutto questo su un unico CD-ROM. Dopo tutto questo tempo, possiamo fiera-

mente affermare che non solo abbiamo raggiunto tale risultato, ma che l'abbiamo persino superato".

Il gioco sarà visualizzato in modalità hi-color (cioè con 65mila colori) in alta risoluzione (640x480 e 800x600). Gli oggetti tridimensionali che popolano l'universo di *Falcon 4* sono centinaia di mezzi aerei, di terra e di mare sia americani che sudcoreani, nord-coreani, russi e cinesi. Ognuno sarà caratterizzato da texture (immagini utilizzate per rendere più verosimili le ricostruzioni 3D degli oggetti) dettagliate, saranno ombreggiati con le routine di Gouraud Shading (una tecnica software che, sfumando i colori delle forme poligonali, li fa apparire meno "squadrati") e resi più realistici dal light sourcing (ovvero la proiezione di ombre realistiche create dai punti luce dell'ambiente). Ciascuno di questi oggetti sarà poi animato: ci saranno torrette che si sollevano e si abbassano, articolazioni mobili e pannelli che si aprono. Le missioni notturne saranno un vero spettacolo per gli occhi, a partire dal tramonto stesso che le anticipa. L'oscurità scenderà sulla penisola coreana e le luci delle città si accenderanno, le stelle inizieranno a popolare il cielo e, se le fasi lunari lo vorranno, troverete una pallida luna a illuminare lo scenario. Sarà più facile localizzare le unità che vi attaccano, facendovi guidare dall'improvvisa quanto breve fiammata delle bocche di fuoco delle postazioni, mentre i missili saranno più facili da individuare per via dell'illuminazione causata dalla combustione.

Per quanto riguarda la tecnica utilizzata per raggiungere tale realismo estetico, è lo stesso Scott Randolph a darci una spiegazione: "Abbiamo cominciato con le foto satellitari e i dati altimetrici riguardanti la Corea: questo ci ha dato come risultato un terreno bello a vedersi, ma noi volevamo di più. Abbiamo quindi raccolto centinaia di foto aeree scattate dai cieli della penisola e le abbiamo organizzate, elaborate e infine aggiunte al materiale fornitoci dal satellite. Quello che ne è venuto fuori, come potete vedere, è un mondo tridimensionale dal dettaglio incredibile, a prescindere dalla distanza e posizione da cui lo si osserva. Chi ha avuto la possibilità di provare *F22 Lightning* della Novalogic potrà temere che la varietà dello scenario non sarà elevata, ma non preoccupatevi: in *Falcon 4* avrete una mappa realistica a grandezza naturale, così che volando da un punto all'altro della Corea troverete tutta la varietà che vi aspettereste: fiumi, laghi, città, foreste, campagne e montagne". Scott rimprovera il fatto che alcuni simulatori di volo, per coprire le lacune dei loro engine 3D, limitano la visuale del giocatore (e quindi la quantità di oggetti da elaborare) con l'effetto nebbia; in *Falcon 4* si potrà trovare una giornata piena di foschia, come nella realtà, ma in quelle soleggiate il cielo sarà limpido e chiaro come non mai. Niente più montagne che sbucano fuori all'improvviso da un banco di nebbia: nel gioco della Spectrum Holobyte sarà possibile distinguere le fattezze del paesaggio fino a una distanza di 50 chilometri. Il segreto

UN FALCO D'ACCIAIO

Caccia multiruolo della Lockheed-Martin nato originariamente come aereo leggero sperimentale, l'F16 si è rivelato versatile in ogni situazione atmosferica e un ottimo e preciso velivolo d'attacco. Fino ad ora ne sono stati fabbricati più di 4mila esemplari, utilizzati da parecchie nazioni mondiali. L'F-16C Block 50/52 simulato in *Falcon 4* (*Falcon 3.0*, invece, simulava un F-16A Block 15) rappresenta una delle numerose evoluzioni del Falcon: è stato messo in produzione nel novembre del 1991 ed è dotato di un solo posto. La dotazione comprende i missili antiradiazione AGM-88B HARM, i nuovi missili AGM-137 TSSAM, il radar avanzato Westinghouse AN/APG-68(V5), il sistema di chaff/flare AN/ALE-47, i missili AGM-65G Maverick e il cannoncino 20mm PGU-28/B. Rispetto al modello precedentemente implementato nella serie, i sistemi radar e di puntamentamento sono nettamente migliorati e ora il giocatore/pilota ha la possibilità di controllarne completamente il funzionamento.

Le missioni di bombardamento richiedono molta precisione e un'innata destrezza alla cloche.

Per mantenere una fluidità elevata senza sacrificare la visuale del giocatore, i programmatori hanno implementato un sistema che abbassa automaticamente il livello di dettaglio degli oggetti più lontani.

Per tenere la situazione continuamente sotto controllo, potrete ordinare ai vostri wingman (i piloti che volano con voi in formazione) di tenere d'occhio con i radar determinate direzioni.

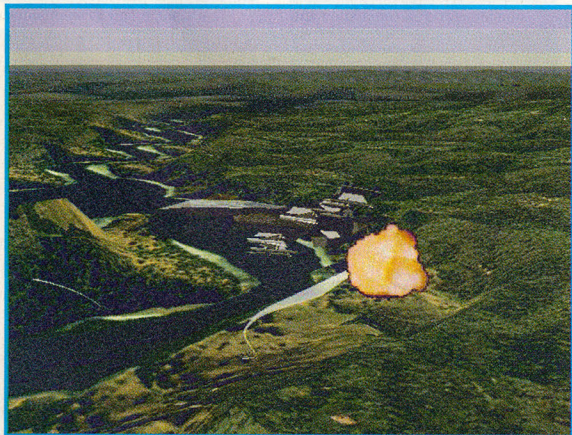
di tutto ciò è una tecnica secondo la quale, anziché coprire le forme poligonali con la nebbia, il sistema provvede a diminuire automaticamente e gradualmente il livello di dettaglio degli oggetti più lontani.

REALISMO INNANZITUTTO

Ma, come ci tengono a farci sapere i responsabili di *Falcon 4*, il gioco non sarà affatto un altro *Top Gun*, un titolo sempre della Spectrum Holobyte pubblicato l'anno scorso che, nonostante la dettagliata grafica in alta risoluzione, ha deluso parecchio gli appassionati delle simulazioni di volo. "*Falcon 4* non sarà affatto un *Top Gun: Fire at Will* a bordo di un F16C" ha affermato Leon Rosenshein, produttore di *Falcon 4* "e, nonostante i due team di sviluppo fossero in contatto e parlassero tra di loro, questo non ha influito sullo sviluppo di *Falcon* e neanche una briciola della nostra tecnologia è stata «rubata» per quel titolo. I due programmi hanno due differenti tipi di pubblico e due obiettivi completamente diversi". Il realismo, questa volta, gioca un ruolo fondamentale e il modello di volo sarà ricreato alla perfezione, grazie al supporto di professionisti del settore. Non solo il modo in cui il velivolo si comporterà nei cieli sarà aderente alla realtà, ma anche tutti gli aspetti di contorno, dalla strumentazione alle armi, rispetterà questa tradizione della serie di *Falcon*. Il radar di bordo, per esempio, avrà ben dieci diverse modalità di funzionamento (tra cui puntamento singolo, combattimento aereo, mappa di terra, puntamento di bersaglio di terra mobile e puntamento durante la scansione) e includerà dispositivi supplementari ad alta tecnologia. Anche l'HUD (Head Up Display, il display montato nel casco del pilota) comprerà dieci diverse funzioni: citiamo, tra le altre, DLZ (Dynamic Launch Zone - per il puntamento aria-aria), LCOS (Lead Computing Optical Sight - sempre aria-aria), CCIP (Continuously Computed Impact Point - aria-terra) e CCRP (Continuously Computed Release Point - aria-terra). L'accuratezza della simulazione è assicurata dalla collaborazione di Pete Bonanni, pilota istruttore dell'F16 e Air National Guard Weapons Officer, che in precedenza aveva lavorato con la Spectrum Holobyte durante la realizzazione di *Falcon 3.0*.

Un missile lanciato da una postazione terrestre manca di poco il nostro F16. Notate la scia che ha lasciato durante il suo tragitto.

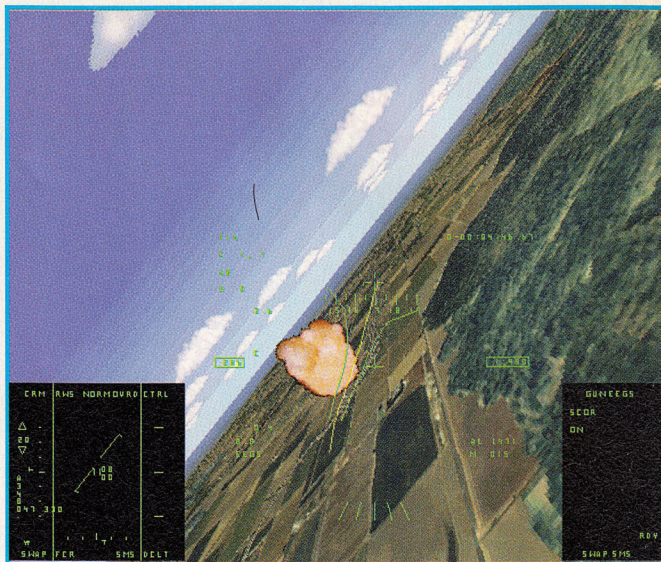
A proposito della strumentazione, parecchie sono le novità implementate in questo titolo. La più intrigante è la possibilità utilizzare un secondo monitor per la visualizzare il radar dell'aereo, o uno qualsiasi dei suoi schermi multifunzione: basterà trovare un vecchio monitor, anche un Hercules monocromatico (che potrete trovare con facilità se andate a rovistare nella «cantina» del vostro ufficio) andrà benissimo, che servirà per poter visualizzare importanti informazioni senza rubare letteralmente spazio all'azione. Oltre all'utilità di questa opzione, pensate a quanto ne gioverà il coinvolgimento.

Il cuore di *Falcon 4* è il Campaign Manager, un sistema che crea e anima l'intero universo di gioco, facendo procedere la guerra attraverso le sue innumerevoli battaglie aeree, di terra e di mare in completa autonomia, così che il giocatore si trovi in un contesto iper-realistico lontano anni luce dalle solite missioni di molti altri simulatori di volo, in cui il giocatore sembra essere l'unico protagonista di un intero conflitto. Nel titolo della Spectrum Holobyte, quindi, le sue azioni avranno luogo in un ambiente del tutto simile alla realtà, in cui una guerra continua indipendentemente dalle missioni di un singolo caccia. Il giocatore potrà perciò scegliere la propria missione a seconda di come si evolverà il conflitto, e sarà a sua volta spettatore degli eventi bellici. Se, per esempio, durante lo svolgimento di una missione, il giocatore decidesse di puntare da tutt'altra parte e lanciarsi nell'esplorazione del territorio, troverà altre situazioni in svolgimento, perché la guerra ha luogo con o senza di lui. Ci saranno missioni su entrambi i fronti, e il giocatore sarà informato dell'evolversi della situazione e delle azioni nemiche: tra missioni di scorta, raid, ricognizioni (utili per fornire elementi utili alla base per fare il punto della situazione) e bombardamenti avrà certamente un bel da fare. E, come se questo non bastasse, ci sarà pure la possibilità di creare delle missioni

Il cockpit sarà disponibile in diverse versioni, per soddisfare i gusti di tutti, dai puristi che vogliono ogni cosa come nella realtà a chi preferisce vedere meno numeri e lancette ma più azione. Non mancherà anche la versione tridimensionale interattiva e un sistema di ravvicinamento dell'immagine dei velivoli in lontananza.

seguendo il proprio gusto, con una completa libertà di piazzare le unità alleate e nemiche ovunque si voglia, e di organizzare duelli aerei all'istante a cui possono prendere parte fino a quattro squadre di quattro giocatori ciascuna.

L'UNIONE FA LA FORZA

La Spectrum Holobyte è sempre stata attenta all'aspetto multigiocatore delle sue produzioni (nonostante il recente *Magic: The Gathering* non lo dimostri affatto) e in questo nuovo titolo non sarà da meno: il gioco è dotato di parecchie opzioni, essendo nato con un'attenzione particolare verso questo aspetto. Sarà possibile giocare con degli amici via rete locale LAN (Local Area Network), modem, connessione diretta e attraverso la rete multiplayer su Internet di TEN (Total Entertainment Network). Ovviamente è possibile scontrarsi direttamente oppure collaborare, unendo le forze contro un nemico comune. Mentre le partite via modem e collegamento diretto saranno per ovvi motivi limitate a due giocatori, il numero di partecipanti a quelle via rete locale e Internet sarà limitato unicamente dalla velocità di connessione e da quella del processore. È probabile che via rete sarà possibile giocare fino in 32 mentre, per quanto l'aspetto TEN debba ancora essere ultimato, i programmatori sperano che in ogni mondo possano esserci centinaia di giocatori contemporaneamente in un universo bellico collegato tramite Internet. È ancora una volta Leon Rosenshein a illuminarci: "Con la nostra esperienza con *Falcon 3.0* e *Top Gun* siamo arrivati alla conclusione che l'aspetto multigiocatore doveva essere parte integrante della progettazione di *Falcon 4*. Facciamo un esempio: mettete che siete nel bel mezzo della pianificazione di una difficile missione incursiva e che un vostro amico vi chiami al telefono chiedendovi di giocare. Niente di più facile: basta selezionare l'icona di comunicazione nella barra strumenti, cliccare sul suo nome (dando per scontato che sia già stato inserito) e poi sul pulsante «Connect». Apparirà quindi la finestra di dialogo (con la possibilità della trasmissione della voce se la vostra scheda audio ne è capace) con il vostro amico al suo interno. Non vi resterà quindi che trascinare la sua icona in un aereo e sarete pronti per giocare insieme! Potrete scegliere se volare nella stessa formazione, se separati ma con lo stesso obiettivo oppure se in due missioni completamente separate". Ma quando vedrà finalmente la luce questo probabile capolavoro, vi chiederete. Ebbene, secondo quanto ha affermato la Spectrum Holobyte, la data ufficiale della pubblicazione è entro la fine dell'anno, una definizione un po' generica su cui si giocano le fasi finali di playtesting e perfezionamento del gioco. Staremo a vedere.

Gmc

UN PREZZO DA PAGARE

Falcon 4 rappresenterà il top della tecnologia software disponibile al giorno d'oggi per i computer casalinghi e ovviamente, in termini di hardware, i suoi requisiti saranno di conseguenza elevati. Nessun sistema basato sul 486 potrà far girare il gioco e come minimo serviranno un Pentium a 90MHz con un buon acceleratore hardware 3D oppure un Pentium a 166MHz con una buona scheda video normale. Ovviamente è la grafica a gravare maggiormente sui calcoli del processore, ma non bisogna dimenticare che sia le complesse routine di simulazione sia quelle atte allo svolgimento della guerra in tempo reale rappresentano un peso non indifferente. Incredibilmente, nonostante giri sotto Windows 95, il codice di *Falcon 4* non utilizza Direct 3D: i programmatori hanno deciso che la prestazione offerta dalle funzioni tridimensionali standard della Microsoft non era sufficiente per raggiungere il loro obiettivo, e ne hanno perciò scritte di proprie, ottimizzate per garantire un'elevata qualità d'immagine e una prestazione eccellente. È inoltre previsto il supporto delle più comuni schede 3D come 3Dfx, Rendition, Cirrus Logic, ATI e S3, ma siccome questo mercato è in continua evoluzione è probabile che altri nomi si aggiungeranno alla lista al momento della pubblicazione del gioco.

GIOCHIAMO ALLA GUERRA

Studio 3DO ci fa ritornare indietro nel tempo, quando da bambini giocavamo con i soldatini sul pavimento della cameretta o sui mobili della cucina, con il gioco di azione strategica *Army Men*. E poi, la stessa casa realizza il primo wargame in prima persona, *Uprising*. Ed è subito guerra.

Riportati alla ribalta dal successo di "Toy Story", i soldatini protagonisti dei nostri giochi infantili (e che per gli appassionati costituiscono motivo di interesse pure oltre la pubertà) si preparano ora a fare la loro apparizione sui PC con *Army Men*, un gioco d'azione/strategia sviluppato da Studio 3DO e previsto per il prossimo autunno.

Non si tratta dell'ennesimo clone di *Command & Conquer* - fortunatamente - ma di un divertente arcade strategico che potrebbe essere considerato una rivisitazione in chiave tecnologica di *Cannon Fodder*, un gioco d'azione sviluppato dalla Sensible Software e pubblicato dalla Virgin qualche anno fa e uscito a suo tempo anche sull'Amiga, il computer a 16 bit della Commodore che ormai riposa in pace nel dimenticatoio informatico. Al comando di un plotone di soldatini, dovrete controllare e comandare il vostro mini-esercito, costituito da soldati così come mezzi d'assalto (come carri armati, elicotteri e via dicendo) , in un colorato e realistico ambiente isometrico. Tutto ciò che si muove è realizzato in maniera eccellente con grafica renderizzata in 3D Studio MAX, il che crea l'impressione di giocare a una versione interattiva di "Toy Story" (stendiamo un velo pietoso sul gioco per console ufficialmente ispirato al lungometraggio, uscito qualche tempo addietro...), e il look è talmente azzeccato da riportarci effettivamente alla mente gli effetti sonori che creavamo con la nostra fantasia durante le nostre sessioni di gioco infantili.

Lo scopo del gioco è quello di attaccare le truppe nemiche, con il fine ultimo di distruggere il quartier generale dei «cattivi». Ovviamente il computer non se ne starà lì con le mani in mano, e organizzerà a sua volta delle azioni offensive, a cui dovrete opporvi utilizzando tutto ciò che avete a disposizione. Potete scegliere il vostro avversario tra quattro diversi, ognuno dei quali è specializzato in un tipo di tattica che preferirà usare - e che farà con inquietante abilità: è così che dovrete vedervela con offensive terrestri, aeree e marine e sbarchi in massa dal mare. In tutto, nel gioco ci sono cinque veicoli d'attacco e sei tipi di soldati. Il primo gruppo è costituito da jeep, carri armati, elicotteri, camionette e barche (a cui si aggiunge il vostro mezzo personale, quello di comando), mentre del secondo fanno parte genio, fanteria leggera e pesante, commando, artiglieri e soldati con equipaggiamento anti-aereo. Le armi, invece, includono mitra, bombe, missili e lanciafiamme.

La giocabilità è sicuramente arcade, ma non per questo in *Army Men* mancherà una profondità strategica. Il giocatore comanderà direttamente le unità in campo (con il limite ovvio di poterne guidare una sola alla volta), non dandogli una destinazione come in *Command & Conquer* e affini. I soldati, inoltre, seguiranno gli ordini del giocatore e saranno autosuffi-

cienti in alcune situazioni; David Bunch, produttore del titolo, ci spiega come tutto ciò accadrà in pratica: "L'idea è che se piazzate da qualche parte una manciata di unità, queste cominceranno a muoversi, magari combatteranno un po', ma non faranno niente di importante a meno che non siate voi a ordinarglielo".

Gli scenari sono molto intriganti e comprendono diversi ambienti: dalle umide giungle, che offrono ripari naturali per le nostre truppe ma che rendono difficile l'individuazione del nemico, a immensi e desolati deserti, dove è guerra aperta. Troveremo livelli sia diurni che notturni - in tutto, una ventina circa - e ogni situazione ne ha le proprie peculiarità. In tema di peculiarità, va sicuramente citato un piccolo particolare che però aggiunge un tocco di classe al gioco: i soldati e i mezzi sono fatti di plastica, e questa loro debolezza avrà molta influenza sul gioco. Per esempio, bruciando, i mezzi si scioglieranno (come eravamo soliti fare nei nostri prematuri esperimenti con gli accendini, una volta) come neve al sole, e se colpiti al punto giusto, i soldatini possono vedere il loro tenero braccio schizzare via. Ma niente sangue né effetti splatter: ricordatevi che in fondo non sono altro che omini di plastica. In effetti, originariamente, i protagonisti del gioco dovevano essere soldati in carne e ossa, ma i designer hanno optato per questo approccio singolare quanto intrigante per evitare ogni sorta di lamentela. È il produttore Chris Wilson a spiegarci come è andata: "Nelle fasi iniziali di progettazione, ci siamo trovati davanti al problema della quantità di violenza da inserire nel gioco, e abbiamo considerato la possibilità di implementare l'opzione degli omini di plastica. Improvvisamente, ci siamo accorti che questo era quello che tutti volevano. Ma non volevamo creare due versioni dello stesso titolo, e abbiamo optato per questo nuovo approccio. Abbiamo animato i soldatini in modo realistico, certo, ma saranno fatti di plastica. E dato che le figure renderizzate hanno un look artificiale, questa scelta ci ha facilitato pure il lavoro!". E i designer ci tengono a precisare di avere avuto l'idea ancora prima dell'uscita di "Toy Story", il film della Pixar

Army Men è piuttosto di «larghe vedute» in termine di hardware: richiederà almeno un Pentium a 90 MHz, 16MB di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità e una scheda video con 2MB di RAM - per poterne apprezzare appieno la ricca e dettagliata grafica. La potenza della vostra macchina influirà molto sulle animazioni dei soldati renderizzati: i movimenti sono molto realistici, e sarebbe un vero peccato non potereli godere.

In questo caso specifico come non mai, le partite multiplayer acquisteranno un valore particolare: sfidare un amico dividendo con lui lo schermo, via rete o modem sarà incredibilmente divertente, e garantirà al gioco una longevità non indifferente.

Dopo aver compiuto l'azione comandata dal giocatore, i soldatini ritorneranno nella loro classica posa plastica - è proprio il caso di dirlo....

Notate le ruote staccate dalla jeep rovesciata: quante volte l'avrete fatto da bambini, per simulare un incidente...

DAGLI OCCHI DI UN SOLDATO

Sviluppato dai Cyclone Studio, *Uprising* è invece un gioco di strategia in soggettiva (con l'opzione della visuale in terza persona), previsto anch'esso per il prossimo autunno. Questo approccio originale al genere strategico dimostra quanto Studio 3DO abbia intenzione di stagliarsi all'orizzonte, al di sopra del resto della concorrenza, che soffoca il mercato con titoli troppo simili e con ben poco di veramente nuovo.

In effetti, potrebbe essere definito come un bizzarro e riuscito incrocio tra *MechWarrior* e *Command & Conquer*, ma in verità non può essere paragonato direttamente a nessuno dei due titoli: in un contesto futuristico, dei clan militari combattono tra di loro per il controllo del globo. In un ibrido a metà tra l'azione pura e la strategia, il giocatore dovrà muoversi in un ambiente ostile, affrontando direttamente i nemici a bordo del suo mezzo bellico (un carro armato di nuova concezione battezzato Wraith), e al tempo stesso organizzando tatticamente le proprie truppe.

L'intelligenza artificiale ricopre un ruolo fondamentale in questa tipologia di giochi, e i Cyclone Studios promettono un livello qualitativo molto elevato: i nemici si comporteranno come gli esseri umani, non reagiranno, ma agiranno - nel senso che non solo rispondono ai vostri attacchi con determinazione, ma che vi verranno a cercare nei momenti meno opportuni, organizzando azioni offensive degne del più abile dei giocatori in carne e ossa.

Per quanto riguarda il lato prettamente strategico, dovrete costruire delle basi, spedire le unità disponibili nei punti caldi del conflitto, studiare nuove tecnologie e utilizzarle per creare nuovi dispositivi bellici e tenere anche d'occhio l'aspetto economico. Il collegamento tra la parte strategica e quella arcade di *Uprising* è dato da un evolversi in tempo reale della situazione: dovrete prendere decisioni di estrema importanza per la vostra fazione, soppesando attentamente ogni possibilità di scelta, ma anche avere delle buone doti ai comandi del vostro mezzo offensivo.

Il Wraith stesso potrà essere potenziato con le armi che svilup-

NON SOLO STRATEGIA

I Cyclone Studios stanno lavorando a un altro progetto per conto di Studio 3DO, parallelamente a *Uprising*. Si tratta di un arcade tridimensionale previsto non prima della prossima primavera e intitolato *Requiem: Wrath of the Fallen*. Il solito clone di *Quake*? Sì, no. Anzi, forse: è fin troppo presto per poterlo dire, e ovviamente, a sentire la casa, si tratterebbe di un'esperienza nuova con delle «primizie» mai viste prima: un contesto post-apocalittico con città distrutte da guerre interminabili (già visto in *Future Shock*), missioni che vanno al di là del solito «trova la chiave e apri la porta» (ormai sono ben pochi i titoli 3D ad aderire a questo vecchio schema), nemici ultra-intelligenti (pure questo è ora un requisito standard). La trama narra di un'eterna lotta tra due legioni di angeli - che quindi tanto angeliche non devono essere - e questo darà lo spunto per alcune caratteristiche supplementari, che a differenza del resto suonano intriganti, come la possibilità di volare e di prendere il controllo dei corpi dei nemici, per un periodo di tempo limitato (e in questo modo osservando il mondo di gioco da dei punti di vista completamente diversi).

Il buon giullare utilizza una grossa zucca per darsi lo slancio durante i suoi salti e raggiungere la piattaforma sopra di lui.

Oltre alla vista in soggettiva, è disponibile una visuale in terza persona.

perete nel reparto di ricerca e sviluppo - in questo modo proverete come non mai sulla vostra pelle gli effetti del vostro operato strategico. Il sistema di comando del mezzo è stato studiato apposta per poter tenere tutto sotto controllo anche nelle situazioni più caotiche, con la possibilità di personalizzare completamente il controllo via tastiera e via mouse. La torretta del Wraith può seguire i movimenti del veicolo oppure muoversi in completa autonomia, rendendo possibile il fuoco di copertura mentre si fugge da un luogo particolarmente caldo oppure continuando a muoversi e al tempo stesso sparando ai nemici che ci circondano sia lateralmente che verticalmente.

Il cuore del sistema è il TerraTech Engine, un motore grafico nato negli uffici dei Cyclone Studios. Grazie ad esso, i grafici hanno potu-

to arricchire gli scenari con effetti software di z-buffering (per l'ordinamento in livelli di profondità dei poligoni e per evitare l'errata visualizzazione di poligoni nascosti dietro altri piani), Gouraud shading (l'arrotondamento le forme tridimensionali per mezzo di graduali sfumature di colore) e correzione della prospettiva (per visualizzare correttamente le immagini sovrapposte ai poligoni quando le osservate da distanza ravvicinata). Il programma utilizzato dai progettisti dei livelli, poi, comprende alcune caratteristiche supplementari che permettono il ritocco in tempo reale degli scenari - in questo modo il gioco mostrava immediatamente come le operazioni dei designer influissero sul risultato finale. Tecnicamente tutto ciò è molto promettente, anche se non possiamo non notare quanto, allo stato attuale, le schermate appaiano alquanto confuse e ben poco perfezionate.

Alle partite di *Uprising* potranno partecipare fino a quattro giocatori contemporaneamente, e proprio per la sua particolare natura, il gioco potrà attirare sia gli appassionati dei furiosi scontri degli sparatutto tridimensionali che i più riflessivi ammiratori del genere strategico. Comunque lo vogliate giocare, *Uprising* promette parecchio divertimento, anche se bisognerà stare a vedere se i progettisti riusciranno, nel gioco finito, a bilanciare a perfezione i due elementi.

Con *Army Men* prima e *Uprising* dopo, Studio 3DO si prepara a sfoderare un vero e proprio arsenale, grazie al quale, ne siamo certi, farà parecchio parlare di sé - quando le foglie inizieranno a cadere dagli alberi.

Gmc

MENO UMA

DELL'

NO UOMO

Viene citata continuamente come se fosse la Pietra Filosofale per gli sviluppatori di giochi. È l'area in cui tutti gli sviluppatori dicono di aver fatto passi da gigante. E allora, perché il tentativo di creare macchine che si comportino come uomini, cioè l'Intelligenza Artificiale, è un campo indietro di anni rispetto al resto della tecnologia dei PC?

L'Intelligenza Artificiale (AI, in breve) è, o dovrebbe essere, una delle tecnologie più attraenti. Più che altro a causa del nome, riesce a evocare immagini di computer che possono pensare e apprendere, il che, a seconda del vostro punto di vista (e di quanti romanzi e film di fantascienza abbiate letto e visto), potrebbe suonare affascinante, sinistro o improbabile.

È ironico il fatto che l'Intelligenza Artificiale sia recentemente diventata qualcosa data quasi per scontata. Dopo aver passato qualche anno senza ricevere attenzioni - a causa dell'improvviso accorgersi, da parte del mondo accademico, che tutti gli anni di ricerche non avevano reso più vicina alla realtà l'ipotesi di un computer pensante - ora l'AI è ritornata, più in forma che mai, e ha invaso il mondo dei videogiochi.

Nessun gioco moderno, dal più brutale sparatutto alla più raffinata simulazione, può fare a meno di qualche elemento di AI, per quanto rudimentale. Eppure, questa tecnologia è ancora un mistero per i giocatori - e spesso lo è anche per chi deve programmare i giochi.

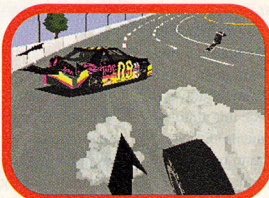
Di cosa si tratta?

Sarebbe una buona cosa riuscire a definire esattamente la AI.

Purtroppo, la cosa non è così semplice quanto ci piacerebbe. Nel mondo accademico si ritiene generalmente che la migliore definizione di AI sia quella che si ottiene dal cosiddetto "test di Turing", ideato dal pioniere dell'informatica Alan Turing. Il test di Turing si basa su un concetto piuttosto semplice: immaginatevi un essere umano che intrattenga una conversazione tramite telescrivente (a quei tempi, i computer erano pieni di valvole e occupavano intere stanze). Se l'umano non è in grado di capire se stia conversando con un altro essere umano o un computer, allora quel computer può essere considerato veramente senziente, e dunque si tratta di una AI.

Un sistema del genere, naturalmente, non esiste ancora, neanche con tutta la potenza di calcolo attualmente disponibile. Ma questa definizione sembra diventare sempre più rilevante nei giochi per computer, poiché uno degli utilizzi principali dell'AI è quello di creare giocatori guidati dal computer che si comportino come giocatori umani. Comunque, il maestro delle simulazioni, Peter Molyneux, che fu uno dei primi a cercare di ficcare un po' di 'vera' AI in un suo vecchio gioco chiamato *Populous*, offre una definizione migliore e più pratica: «L'AI è un modo per far fare ai computer cose che *sembrino* intelligenti». Insomma, stiamo parlando di Intelligenza Apparente, piuttosto che Artificiale.

Le forme dell'AI

Se si adotta questa definizione di AI, si potrebbe pensare che giochi diversi richiedano prestazioni diverse dall'AI. In effetti, le cose stanno proprio così. Nei giochi sportivi la AI deve funzionare in tempo reale, e la parte fondamentale è il riuscire a dare un buon livello di adattabilità ai giocatori, evitando che si comportino in modo non realistico. Negli sparatutto, d'altro canto, tutto quello che viene richiesto alla AI è un minimo di imprevedibilità, per evitare che si incontri sempre lo stesso mostro nello stesso punto ogni volta che si gioca. Non che sia così facile trovarla, comunque, neanche in questa versione ridotta. Nei giochi di simulazione, strategia e giochi di ruolo, la AI viene utilizzata - in misura variabile - per creare degli avversari che si comportino come umani, oltre che per dare

L'AI di un gioco come *NASCAR 2* richiede molte più modifiche in tempo reale di quelle richieste da uno sparatutto come *Raptor*.

"Cinque anni fa , il termine AI era una parolaccia. Adesso, la sua importanza aumenta costantemente. I giochi si incentrano sempre di piu' sulla AI, man mano che la grafica diventa piu' complicata"

Peter Molyneux

una parvenza di senso ai mondi in cui i giochi si svolgono. Naturalmente, l'utilizzo della AI in questi giochi è molto più esteso, semplicemente perché il computer ha più tempo per pensare alla 'mossa' successiva, rispetto a quello che succede nei giochi d'azione.

È stato in gran parte a causa di queste considerazioni, che l'AI è riemersa dalle segrete in cui era rinchiusa. Ancora Peter Molyneux: «Cinque anni fa, il termine AI era una parolaccia. Adesso, la sua importanza aumenta costantemente. I giochi si incentrano sempre di più sulla AI, man mano che la grafica diventa più complicata. Possiamo mettere in un gioco una città che sembri Manchester in tutto e per tutto, ma a quel punto vorremo metterci dentro qualcosa.» Ed è questo il ruolo dell'AI. William Latham della Computer Artworks sta lavorando al primo gioco della società, una simulazione chiamata (al momento) *Evolva*. Anche lui appoggia questo punto di vista: «Il mondo dei giochi sta cambiando, grazie all'affermazione della tridimensionalità. Ma anche in giochi come *Super Mario 64*, spesso si rischiano di trovare grandi spazi vuoti, in cui non succede nulla; penso che ciò sia dovuto al fatto che i mondi 3D sono più vasti di quanto non ci si aspettasse. L'AI e le tecniche di Vita Artificiale servono anche per rendere più interessante tutto lo spazio a disposizione».

Naturalmente, è molto più facile dirlo che farlo, come racconta Peter Molyneux: «Abbiamio terminato il lavoro sui giocatori guidati dal computer di *Dungeon Keeper*. Lavorare sull'AI è diventato un incubo, perché l'ambiente può cambiare in ogni momento. Le creature devono interagire con il giocatore come se fossero dotate di una propria personalità. Devono essere curiose, avere paura, poter vedere, devono potersi ricordare quello che è successo al loro ambiente e così via.» La parte difficile della AI è mettere assieme tutte queste variabili in modo tale da creare un sistema funzionante, privo di 'buchi' che possano essere sfruttati da un giocatore umano. La maggior parte dei programmatori cercano di risolvere questo problema pas-

Come fingere una AI

A causa della complessità dei sistemi di AI, è universalmente accettato il fatto che la maggior parte della AI che si trova nei giochi sia 'truccata' - finge di essere una AI, ma le manca quel rigore che si trova nei sistemi AI d'alto livello. Tutti i programmatori sono d'accordo sul fatto che una vera AI richieda una notevole potenza di calcolo. Di conseguenza, gli sviluppatori utilizzano solitamente una pseudo-AI nei loro giochi, con l'aspetto di una Intelligenza Artificiale ma rigidamente codificata; laddove una AI vera riceve un input composto da una complessa serie di variabili continue, una pseudo-AI riceve un input discreto, generando di conseguenza una risposta discreta. Rob Fulop, della PF:Magic, sviluppatore di *Dogz* e *Catz*, i popolari giochi sugli animali da compagnia virtuali, ci dà una spiegazione: «Credo non si faccia altro che barare. Sebbene ciò che facciamo diventi sempre più sofisticato, in realtà utilizziamo gigantesche tavole di dati. Non penso che si tratti di vera AI». Questo tipo di pseudo-AI può dare l'impressione di un sistema che apprenda e risponda all'input dell'utente, ma non può sviluppare un comportamento imprevedibile. Comunque, va benissimo per ottenere quel tanto di funzionalità da vera AI che viene richiesto in un gioco.

Veramente intelligente... Civilization

Immaginiamoci una scena. Corre l'anno 2010, la nostra città è protetta da batterie di difese anticarro, il nostro palazzo è difeso da truppe d'élite corazzate, mentre i silos dei missili atomici iniziano ad aprirsi e... e... una catapulta compare all'orizzonte! Il terrore ci paralizza perché questo è *Civilization* - probabilmente il miglior gioco di tutti i tempi, ma comunque uno in cui le triremi affondano le corazzate e le catapulte sono un'arma devastante anche nel 21° secolo. I giochi sono una fuga, una fantasia, ma quanto in là ci si può spingere con una AI finta?

Il comportamento emergente

Parlando con uno specialista a proposito dei sistemi di AI, la frase 'comportamento emergente' farà la sua comparsa, prima o poi. È qualcosa che si può osservare nella vita reale, laddove un gruppo di organismi agisce come un singolo individuo: una mandria inferocita di bufali ne è un esempio.
Il comportamento emergente può essere preso come un segno affidabile del buon funzionamento di una AI. Mark Atkinson lo ritiene un elemento desiderabile in un gioco: «L'idea di comportamento emergente - l'esempio classico è il comportamento di uno stormo - è ciò che stiamo cercando di creare nel nostro sistema». Robin Green è entusiasta a causa della presenza di comportamento emergente in *FIFA Soccer Manager*: "Quando si forma una squadra intera di centravanti, quello è un esempio di comportamento emergente. Non abbiamo programmato nulla del genere, ma abbiamo dato dei ruoli ai calciatori, e abbiamo limitato le azioni dei giocatori in certi ruoli.
Ad esempio, se una squadra è composta solo di centravanti, non vengono effettuati blocchi in alcune zone del campo, e l'AI sfrutta questa situazione."

sando molto tempo a provare il gioco, aggiustandolo laddove presenti una falla - si potrebbe sospettare che nei giochi dotati di AI vi sia una percentuale del tempo di sviluppo dedicata alle prove maggiore rispetto ai giochi senza AI, quindi se ci sono slittamenti nella pubblicazione di un gioco con AI, una causa probabile possono essere delle falle in questo sistema.

I giochi e gli scienziati

Se si riconosce il fatto che la media dei giochi per computer richieda lo stesso sforzo mentale che mettersi le dita nel naso, diventa sorprendente anche la semplice esistenza di un collegamento tra il mondo dei giochi e quello accademico. Ma un collegamento esiste, ed è dato dalla AI. Basandosi sulle ipotesi di Turing, i dipartimenti di ricerca delle università iniziarono a interessarsi alle AI e, soprattutto negli anni '70, l'Intelligenza Artificiale era un argomento di ricerca molto in voga.

Le tecniche per sviluppare una AI emerse dai laboratori delle università hanno trovato una collocazione in una varietà di applicazioni, tra cui i sistemi di guida dei missili, i sistemi robotici e i software di predizione di schemi (ad esempio delle spese di una carta di credito), tutti campi in cui è necessario che la macchina esibisca un abbozzo di intelligenza. Ma c'è un abisso che si spalanca tra il tipo di AI che interessa alla ricerca accademica e il tipo di AI che interessa agli sviluppatori di giochi. Si può onestamente affermare che tutti i giochi imbroglino - per lo meno per quanto riguarda la AI. Se fossero dotati di quel tipo di AI che viene sviluppato nelle università sarebbero lenti all'inverosimile - magari anche quanto *Quake* su un 486. Un problema nello sviluppo di una AI, inoltre, è che bisogna ripartire daccapo ogni volta che si inizia un nuovo progetto. Per programmare la grafica di un gioco, si possono sfruttare delle librerie grafiche, con una serie di routine pre-generate - basta dire loro cosa disegnare e il gioco è fatto. Ma non troverete qualcosa di simile per la AI - è praticamente necessario scoprire il fuoco ogni volta. Nei giochi, potrete trovare qualcosa di *simile* a una rete neurale, ma ridotta drasticamente a causa della velocità.

Mark Atkinson, partner di William Latham nella Computer Artworks, ha alle spalle una carriera accademica di ricerca sulla AI. Si lamenta della maggior parte dell'AI che si trova nei giochi moderni, sviluppata, secondo lui, con un approccio 'verso il basso'; in pratica, queste AI consistono in un enorme insieme di regole che governano il modo in cui le variabili di un gioco (ad esempio, vista, paura e memoria per *Dungeon Keeper*) interagiscono l'una con l'altra. Le sue parole: «È il modo migliore di scrivere le AI più semplici. Ma quando si cerca di applicare questo sistema su una scala superiore, la complessità aumenta in modo esponenziale, al punto che, se si cerca di aggiungere una regola ulteriore, se ne infran-

Alan Turing può essere considerato il padre dell'AI. La sua capacità di comprendere le macchine non è ancora stata eguagliata.

"Lavorare sull'AI di *Dungeon Keeper* e' stato un incubo, perche' l'ambiente puo' cambiare in ogni momento. Le creature devono interagire con il giocatore come se fossero dotate di una propria personalita' " Peter Molyneux

Vita artificiale

La speranza di creare un modello software del cervello umano che funzioni adeguatamente è stata praticamente abbandonata, lasciando spazio alla disciplina della Vita Artificiale. Si tratta di un processo che cerca di riprodurre non soltanto il funzionamento del cervello, ma anche i processi fondamentali della vita organica, tutto tramite software. Tra i pionieri del campo troviamo William Latham, che ha passato molti anni perfezionando alcuni programmi genetici che controllano la riproduzione e le mutazioni, e Millennium, un gruppo di sviluppo di Cambridge che ha prodotto l'interessante *Creatures*, un gioco di simulazione che permette di allevare, addestrare e semplicemente mantenere in vita una famiglia di curiosi e teneri animaletti. *Creatures* non ha mantenuto le promesse che il suo sofisticato motore suggeriva, in parte a causa della scarsa giocabilità, in parte a causa della virtuale scomparsa dell'editore, la Warner Interactive. Comunque, una delle cose che si devono riconoscere alla Vita Artificiale è che in effetti aggiunge ai giochi quel grado di imprevedibilità e di adattabilità che solo i sistemi di AI più complessi riescono a offrire. Gli sviluppatori della Millennium hanno cercato di inserire la loro tecnologia nei campi più disparati, dalle simulazioni di piloti di Formula 1, a un sistema di semafori intelligenti, ma il loro obiettivo principale rimangono i giochi, e hanno avuto qualche difficoltà nel far percepire ad altre compagnie i benefici che, presumibilmente, si potrebbero trarre dalla loro tecnologia.
Il concetto di Vita Artificiale è comunque in primo piano nel mondo accademico, anche grazie a progetti come Tierra, un tentativo di constatare se un organismo artificiale (sostanzialmente un virus per computer non aggressivo) possa sopravvivere nella 'giungla' di Internet.

I giochi di calcio dovrebbero sfoggiare le AI migliori, ma questo non succede. *FIFA Soccer Manager* potrebbe essere il punto di svolta.

ge una esistente. Questo è il motivo per cui, in un gioco come *Command&Con<<quer*, si può sempre trovare qualcosa alla quale il computer non sappia come rispondere, ad esempio barricando la propria base. L'Intelligenza Artificiale basata su un insieme di regole è stata ormai abbandonata nel mondo della ricerca, a parte in alcuni campi come il trattamento del linguaggio».

La Computer Artworks è famosa per la sua tecnologia di Vita Artificiale, che si basa sulla modellazione genetica per creare un sistema che possa, in teoria, comportarsi come un essere organico. Latham aggiunge che questo elemento sarà presente anche nel loro modello di AI, per dare ad *Evolva* «quel tipo di imprevedibilità che si potrebbe trovare in un animale nella foresta». Di conseguenza, sostiene Latham, si potrebbe evitare il problema dei 'punti ciechi' dell'AI, ad esempio quelli di *C&C*.

Questo è uno dei sogni della ricerca del campo dell'AI, e saranno in molti a controllare attentamente i risultati della Computer Artworks per vedere se riusciranno a mantenere le loro promesse.

Una nuova prospettiva

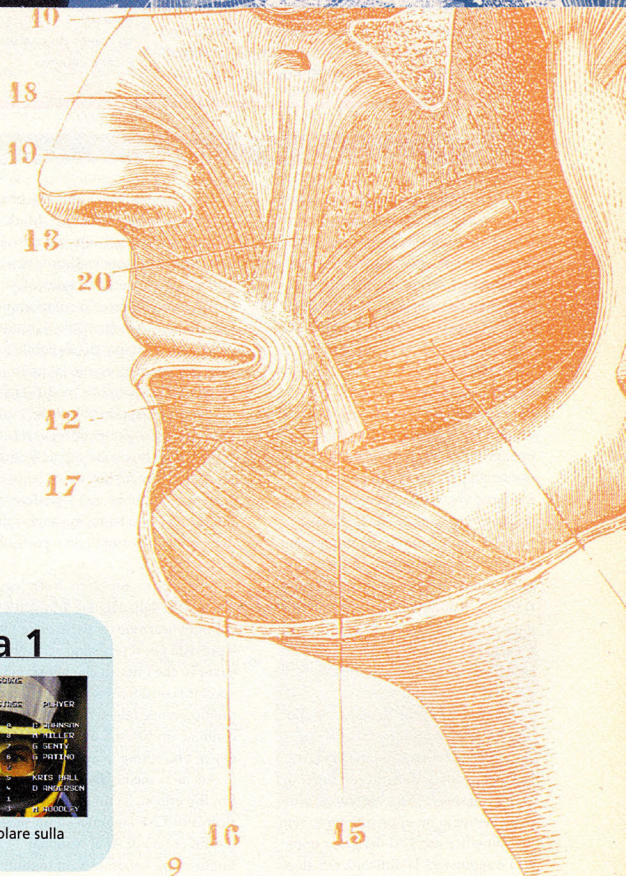
Atkinson, dopo avere gettato fango sull'approccio 'verso il basso' alla progettazione di AI, cerca di spiegarci la sua tecnica 'dal basso': "La cosa migliore è creare piccoli componenti che sappiano fare cose semplici, per poi metterli assieme. È come nel campo della robotica, in cui si iniziò cercando di realizzare dei piccoli insetti. Crearono dei semplici programmi che guidassero il movimento di una singola zampa, ad esempio, e poi li misero assieme. Nell'ambito dei giochi, si potrebbero progettare differenti schemi di comportamento, uno che dica 'Scappa' e uno che dica 'Attacca'. Lo schema preponderante, in base alla situazione, sarà quello che verrà applicato. I nostri prodotti sono basati su questo tipo di concetto».

Sembrerebbe che questo approccio stia ricevendo un vasto sostegno. *FIFA Soccer Manager* della Electronic Arts ne è un ottimo esempio, secondo quanto ci dice Robin Green, responsabile dello sviluppo della AI del gioco. Green ini-

"Ad esempio, se un giocatore corre molto velocemente, la sua attenzione sara' proporzionalmente ridotta. L'equilibrio dei difetti e' cio' che permette di scrivere una AI per un gioco sportivo"
Robin Green

Il progetto sulla AI della Digital Animation ha un elemento fondamentale in Jim Robertson (a sinistra). Il loro gioco *Steel Legions*, di prossima uscita, utilizza un approccio 'dal basso' che potrebbe cambiare radicalmente le prospettive dell'AI in tempo reale.

zia offrendoci una rara immagine del tipo di istruzioni ricevute da un programmatore di AI: «Mi dissero che avevano bisogno di una AI e che avrei dovuto programmarla io. Mi diedero le caratteristiche dei giocatori - movimento, abilità, sangue freddo e così via - 26 variabili in totale. Da queste variabili, mi toccava creare un gioco di calcio funzionante».

«Iniziammo creando delle squadre con giocatori che avevano sempre il cento per cento in tutte le caratteristiche, e ogni passaggio andava a buon fine e ogni tiro in porta era un goal - un calcio incredibilmente noioso. Questo ci permise di lavorare sulle posizioni. Successivamente, introducemmo i difetti, in maniera molto specifica. Ad esempio, se un giocatore corre molto velocemente, la sua attenzione sarà proporzionalmente ridotta. L'equilibrio dei difetti è ciò che permette di scrivere una AI per un gioco sportivo. Quando iniziammo a scrivere l'AI, i giocatori potevano solo correre, non c'erano animazioni per i passaggi e così via. Di conseguenza, li facemmo correre a velocità diverse a seconda delle loro caratteristiche, poi iniziammo a far loro passare la palla più o meno accuratamente, e a quel punto le cose iniziarono a farsi interessanti. In *FIFA Soccer Manager*, anche lo stesso pallone ha un notevole grado di coscienza di ciò che succede. Se un calciatore lo manca, il pallone inizia a dire: 'Ehi, sono un pallone libero' e i tre giocatori più vicini iniziano a corrergli appresso». Green ammette senza problemi che la programmazione della AI di *FIFA Soccer Manager* è stata un'impresa monumentale, piena di problemi, ma ritiene che la EA sia riuscita a metterla a posto e ci offre una prova: «Il portiere è stato lasciato per ultimo, perché è una delle cose più difficili da programmare. Lasciavo andare i computer

Veramente intelligente... Formula 1

È bello da vedere, ancora meglio da giocare e riproduce accuratamente 17 percorsi dal Gran Premio del 1995. Un modo positivo per riassumere quest'ultimo gioco basato sulla Formula 1 (appunto...) D'altro canto, se si decide di giocare onestamente, cioè battendo gli avversari solo utilizzando le tecniche accettate - viaggiare in scia, ad esempio - è meglio a farlo fino in fondo. In caso di errore le macchine avversarie difficilmente si spostano in tempo, cioè prima che la testa vi sia schizzata via. Ma la parte peggiore è che *loro* se ne vanno via beati, senza neanche un'ammaccatura alla carrozzeria, mentre noi continuiamo a ruzzolare sulla pista...

Reti neurali

Le reti neurali sono semplicemente il tentativo di creare un modello software di un cervello umano. Tempo addietro, addirittura nel 1943, due scienziati americani notarono che il meccanismo fisico tramite il quale il nostro cervello lavora - un neurone, collegato ad altri neuroni, riceve un segnale in ingresso e, a seconda del segnale, lo ritrasmette o meno al neurone successivo di quella particolare catena - poteva essere modellato in termini di logica matematica. Come si può senza dubbio notare, una descrizione rigorosa di una rete neurale, come quella appena esposta, non è di grande aiuto - il concetto di rete neurale è molto difficile da spiegare in un linguaggio comprensibile. In sostanza, comunque, non è altro che un modello computerizzato del funzionamento cerebrale. Quando vennero create le prime reti neurali, ci si accorse che eccellevano nel riconoscimento di schemi. Questo, naturalmente, è il modo in cui il cervello riconosce cose come lettere, immagini e suoni. Un'altra scoperta fu il fatto che, affinché fossero in grado di riconoscere gli schemi, le reti neurali richiedevano una forma di educazione, in modo tale che il risultato da loro prodotto fosse equivalente al segnale in ingresso. La capacità di riconoscere dati complessi è ciò che rende le reti neurali tanto diverse dagli altri processi che si possono osservare normalmente in un computer, nei quali un segnale discreto (come, ad esempio, un'istruzione del processore) produce una risposta discreta, e la potenza di un computer risiede nella capacità di elaborare un gran numero di questi segnali più velocemente possibile. Dato che le reti neurali possono essere addestrate, possono anche, sebbene in misura limitata, imparare e adattarsi, e questo, assieme alla capacità di trovare un senso in dati complessi formati da molteplici variabili, è il motivo per cui formano una porzione importante dell'AI che si può trovare nei giochi. Non è comunque semplice inserirle in un gioco in modo tale che abbiano un senso, e l'inimmaginabile potenza di calcolo richiesta assicura che un modello cerebrale basato su rete neurale sia ben al di là delle possibilità attuali. Basta pensare che il cervello contiene circa 100 miliardi di cellule, e migliaia di miliardi di sinapsi, e che ogni neurone è collegato a un numero variabile di altri neuroni (tra i mille e i centomila) e che si ritiene che la più piccola porzione funzionale di cervello consista di un gruppo di 4000 neuroni. È facile capire perché non sia ancora stato creato un computer che possa pensare come un essere umano...

Veramente intelligente... UEFA

La maggior parte dei giochi sul calcio è dotata di AI di pessima qualità, e *UEFA Champions League* non fa eccezione. Per confondere gli avversari, in questo gioco basta andare verso di loro con il pallone. Nessuno capisce il perché, ma se si prende la palla nella propria area di rigore e ci si mette a correre verso la loro (tattica non insolita neanche nel calcio vero), l'intera squadra avversaria tende a bloccarsi con espressione sorpresa, come se fosse l'ultima cosa che si aspettava. Fare tutto il campo di corsa prima di tirare è una tattica non solo possibile, ma spesso consigliabile. Anche il portiere oppone poca resistenza, come se non potesse credere alla vostra audacia e non lo avessero avvisato che poteva succedere, prima della partita.

anche di notte e la squadre sfruttavano appieno l'assenza del portiere, al punto da risultare ridicole. Le persone che lo hanno provato amano questo gioco. La gente vi ha letto comportamenti e situazioni che non sono nel programma, e questo ci fa piacere».

Quale AI?
Ora che i giochi multiplayer e via Internet sono così diffusi, diventando sempre più sofisticati e fantasiosi (le opzioni per il gioco cooperativo sono essenziali per un qualunque gioco moderno che voglia avere un qualche successo), è evidente che la AI assumerà un ruolo sempre più importante nei giochi per computer. Fintanto che i giochi permetteranno a uno o più esseri umani di sfidare avversari guidati dal computer, avranno bisogno di una qualche forma di AI. E, man mano che i giochi diventano più complessi, l'AI dovrà diventare più sofisticata.

Il prossimo livello di sviluppo che dovrà essere raggiunto dalle AI dei giochi consisterà nel potersi liberare dei vari livelli di difficoltà all'interno dei giochi stessi. Peter Molyneux afferma: «Vedremo un apprendimento sempre più efficiente; l'AI del gioco imparerà e aggiusterà la difficoltà del gioco di conseguenza, senza che si debbano modificare le impostazioni». Mark Atkinson aggiunge: «Questo tipo di cose possono essere realizzate nell'AI classica, ma a prezzo di notevoli sforzi. Con il nostro approccio comportamentale, diventa estremamente naturale l'aggiunta di un po' di adattabilità. Ad esempio, se un giocatore fa qualcosa in un gioco, l'AI potrebbe modificare leggermente la risposta all'azione, così quel 'qualcosa' potrebbe magari funzionare solo una volta o due. E, siccome il gioco reagirebbe a ciò che fa il giocatore, potrebbe non solo diventare più forte se lo si batte, ma anche più debole se il giocatore non è particolarmente bravo».

Steel Legions, un gioco di strategia sviluppato dalla Digital Animation, la cui pubblicazione da parte della Eidos è prevista per il prossimo settembre (sempre che i ritardi che hanno già spostato considerevolmente la data di pubblicazione non si ripresentino), contiene un sistema di AI che potrebbe essere un spiraglio aperto sul futuro.

Anche la mente dietro a *Steel Legion*, Jim Robertson, ha un retroscena di ricerca sull'AI: lavorava su un sistema d'armi dotato di AI al National Engineering Laboratory, in Inghilterra. Per ovvi motivi, Robertson ha sempre cercato di evitare i punti ciechi nelle AI che sviluppava: «Se non è stata programmata una regola per un dato problema, l'AI non sarà neanche in grado di riconoscerlo come tale - ed ecco perché ci si ritrova con i punti ciechi. Noi abbiamo preferito utilizzare un approccio modulare, utilizzando degli 'Agenti AI', ciascuno in grado di pensare per sé, combinandoli successivamente per ottenere il gioco. In *Steel Legions*, nel quale troviamo due fazioni in guerra, ciascuna delle due parti è suddivisa in modo militarmente corretto. Nel gioco, ognuna di queste posizioni di potere è occupata da un Agente AI. Vi è una sola AI, ma vengono inserite caratteristiche diverse per ogni personaggio, per fare sì che ciascuno veda le cose e agisca in modo diverso dagli altri».

Dunque, qual è il ruolo dei giocatori? Si inseriscono nella guerra come ospiti, scegliendo un personaggio del quale si prenderà il posto. Laddove l'AI prendeva le decisioni, toccherà al giocatore farlo. Questo approccio offre quel tipo di giocabilità multiplayer flessibile che non saremmo neanche riusciti ad immaginare fino a poco tempo fa. Come Robertson ci spiega: «Si può avere un gioco con 18 personaggi, dei quali due interpretati da umani, che possono giocare assieme o come avversari, mentre il resto sono interpretati da AI. Il massimo di persone che possono giocare contemporaneamente è circa 120. Per trasferire una partita individuale su una rete, non è necessario cambiare partita. Se c'è una partita in corso di svolgimento, e un certo numero di giocatori deve per qualche motivo smettere di giocare, è possibile reinserire l'AI al loro posto. E non si deve avere un partita che cambia in base al numero di persone che ci stanno giocando. Se nessuno vuole giocare

La serie di *Zork*, ormai nel suo secondo decennio, fonda la sua reputazione sul sistema di dialogo del primo titolo della serie.

un personaggio circondato da cattivi, si può lasciare che lo faccia l'AI».

Il gioco di corse della UbiSoft, *Pod*, si fece notare anche a causa della possibilità di giocare la stessa partita sia via modem sia in rete, e l'approccio all'AI della Digital Animations dovrebbe portare quest'idea ancora più avanti (sperando che la promesse di *Steel Legions* vengano mantenute - sembra che si trovi allo stadio dei ritocchi finali, per essere certi che possa competere con i migliori giochi disponibili attualmente, e dovrebbe essere praticamente ultimato). Gli sviluppatori staranno certamente attenti a *Steel Legions*, trattandosi del primo gioco sul mercato che sfrutti l'approccio 'dal basso' descritto da Mark Atkinson, e i benefici di questo approccio dovrebbero essere evidenti (sempre che il gioco non rientri nella categoria dei sogni infranti in cui si sono ritrovati così tante promesse del passato).

Cosa ne pensi?

La versione originale di *Zork*, una delle prime avventure testuali, fece scalpore alla sua uscita, a causa di un rudimentale sistema di AI che, in apparenza, permetteva al giocatore di interagire con i personaggi scrivendo delle frasi in inglese. Nonostante l'entusiasmo che generò, comunque, furono ben pochi i giochi che ne seguirono l'esempio, e anche oggi praticamente tutte le avventure punta-e-clicca richiedono solo questo, cioè di puntare e cliccare su una frase scelta da una manciata di possibili, piuttosto che permettere di scrivere una propria frase coerente.

L'elaborazione dei discorsi, cioè il tentativo da parte del PC di trovare il senso di una frase colloquiale, non è niente di più che una forma di AI e inizia a farsi vedere all'interno di software di uso comune, come, ad esempio, Microsoft Office 97. Tuttavia, è ancora una tecnologia piuttosto rozza, anche qualora sia confinata a un contesto limitato. Ma è il tipo di AI che può essere semplicemente aggiunto a un gioco altrimenti completo, soprattutto se il gioco è fatto per girare sotto Windows 95, il quale permette di fare questo tipo di aggiunte con estrema facilità.

È già da un po' di anni che sentiamo voci a proposito di vari tipi di sistemi di riconoscimento del discorso - anch'essi progettati per inserirsi nella struttura di Windows 95. Tuttavia, finora i risultati non si sono visti. Purtroppo, questo tipo di sviluppo a livello di sistema tende a essere tralasciato dalle società che producono giochi, che preferiscono occuparsi di rendere i loro prodotti sempre più belli da vedere. Teoricamente, comunque, non dovrebbe essere troppo difficile per uno sviluppatore di avventure punta-e-clicca, pubblicare un motore di riconoscimento del discorso dotato di vocabolario limitato, che possa essere utilizzato come mezzo di navigazione principale nel gioco. Ci sono vaghi segni che qualcosa del genere si stia profilando all'orizzonte.

Abe's Oddysee, ad esempio (si tratta di uno sparatutto a piattaforme, sia per PC che per PlayStation, in via di sviluppo per la GT Interactive da parte della Oddworld) utilizza l'AI per offrire un elemento strategico in più al gioco - il personaggio controllato dal giocatore deve usare un certo numero di frasi come "Ciao", "Seguimi" e "OK" e rumori (che sulla PlayStation si ottengono premendo varie combinazioni di pulsanti), oltre che vari tipi di movimento furtivo, per poter superare alcune sezioni del gioco. L'effetto generale è un gioco che si fa notare grazie a una meccanica di gioco leggermente più intrigante della maggior parte della concorrenza, ma quest'idea, se soltanto gli sviluppatori trovassero il coraggio necessario, potrebbe essere portata molto più in là.

Il parente povero

Nonostante i notevoli (ma potenziali) vantaggi che darebbe l'introduzione di una AI innovativa in un gioco - il modo in cui il mondo reagisce alle nostre azioni è probabilmente l'aspetto più importante di un titolo - la maggior parte degli sviluppatori non le dà un peso particolare nelle proprie priorità. La ragione principale è che è un argomento estremamente difficile del quale occuparsi, e gli sviluppatori corrono il rischio di buttare via un sacco di tempo a programmarla, solo per scoprire alla fine che non è come la volevano loro. Ci si aspetterebbe che gli sviluppatori se ne occupino entusiasticamente, nel tentativo di differenziare i loro prodotti in un mercato che diventa sempre più uniforme. Eppure, in genere, rimane una tecnologia poco considerata, che viene ficcata a viva forza in un gioco solo quando il resto è completo - e non sempre succede neanche questo.

Si potrebbe immaginare che, dato l'aumento costante della potenza di calcolo dei PC, gli sviluppatori cerchino di sfruttare questa crescita delle prestazioni per ampliare i confini dei loro sistemi di AI - nessuno dubita del fatto che l'AI richieda una notevole potenza di calcolo. Invece non succede nulla del genere. Peter Molyneux ci spiega il perché: «In realtà, nei giochi non rimane molto tempo del processore per l'AI. Il 75 per cento di quello che fa un gioco moderno è animare lo schermo, e circa il 20 per cento serve per far funzionare il gioco vero e proprio. Per l'AI rimane un misero 5 per cento. Non penso che avremo mai abbastanza potenza di calcolo per una AI vera e propria». È un concetto deprimente. Possiamo sperare che, nei prossimi anni, gli sviluppi tecnologici e un approccio più lungimirante allo sviluppo gli daranno torto. Dopo tutto, se i giochi devono essere una vera sfida per gli umani, dovranno avere qualcosa di più di quello che offrono attualmente. Sfortunatamente, lo sviluppo di una AI vera e soddisfacente è un processo lungo e costoso, e il successo dei giochi multiplayer, che erode lentamente i diritti del giocatore solitario (vedi anche un gioco peraltro splendido come *X-Wing vs. Tie-Fighter*, provato nello scorso numero), potrebbe rendere sempre meno importante occuparsene. Comunque, non tutte le speranze sono perdute. Se il gruppo di giochi che utilizzano l'approccio 'dal basso' avrà successo, potremo aspettarci che verrà concessa all'AI l'attenzione che merita. La grafica è una parte importante e gradevole di un gioco, ma le sorprese sono meglio - ed è proprio la capacità di sorprendere ciò di cui si dovrebbe occupare l'industria dei videogiochi. L'Intelligenza Artificiale rimarrà solo questo, per lo meno nel prossimo futuro, ma Artificiale non dovrebbe voler dire Scarsa.

Gmc

Veramente intelligente... Warcraft II

Spesso si sono intonate lodi a *Warcraft II* per la sua grafica, graziosa e vagamente fumettosa. Ma l'umorismo del gioco non si esaurisce con questo. Era meraviglioso ordinare ai nostri piccoli e simpatici contadini di lanciarsi in un attacco suicida, e sentirli rispondere con voce querula "Sissignore", salvo poi dirigersi con entusiasmo nella direzione opposta. I giocosi ragazzotti non sapevano trattenersi dal lanciarsi verso la più vicina linea di torri - con la segreta speranza di prendersi una palla di cannone in testa.
E ogni assalto si scontrava inevitabilmente con lo stesso destino. Passando in una foresta con una sterminata orda di orchetti, si spuntava dall'altro lato con un paio di contadini. Dopo qualche tempo, quando l'assalto aveva fallito definitivamente, avreste potuto ritrovare il resto delle truppe incastrate tra i rami, come un maglione troppo largo.

- **CASA:** Microprose
- **DISTRIBUTORE:** Leader
- **SVILUPPATORE:** Mythos
- **TELEFONO:** 167/821177
- **INTERNET:** http://www.microprose.com
- **PREZZO:** L. 99.900

7 MARZO 2048 APOCALISSE

L'alieno era a pochi metri da me. Rimasi impietrito a osservare, mentre l'orrenda massa si avvicinava lentamente. Ero ipnotizzato dal suono limaccioso che produceva strisciando. Riuscii a scuotermi solo sentendo un grido provenire dal corridoio e svuotai il caricatore contro la bestia immonda. Ma mentre l'alieno moriva, il suo ventre si lacerò e ne uscì la sua fetida prole. Miriadi di vermi con le fauci spalancate, pronti a divorare qualunque cosa... In *X-COM: Apocalypse* scene come queste saranno all'ordine del giorno.

Di nuovo gli Alieni? Ebbene sì. Dopo *X-Files*, dopo *Independence Day*, dopo un numero incalcolabile di giochi e film che avevano come tema l'invasione della Terra, ecco l'ultimo nato della stirpe: *X-Com Apocalypse*. Si tratta del terzo capitolo di una saga iniziata nel 1993 con *UFO: Enemy Unknown*, e proseguita nel 1995 con *X-Com: Terror From The Deep*.

In *X-Com: Apocalypse* la situazione è francamente sgradevole. Ora gli Alieni si servono di Porte Dimensionali per invadere la Terra, e all'attacco diretto preferiscono la sovversione e l'infiltrazione. Ovviamente, tutto quanto allo scopo di impadronirsi del nostro maltrattato e sporco pianeta.

Come nei due capitoli precedenti, siamo alla guida di un'organizzazione semi-clandestina, chiamata X-Com, creata un secolo prima per combattere la minaccia aliena. Tuttavia, scopriremo presto che le bestiole extradimensionali non sono la nostra unica preoccupazione. Dovremo infatti preoccuparci anche delle varie organizzazioni che si muovono in città (dalle grandi corporazioni, alla malavita organizzata, ai culti millenaristici) e di come gestire i nostri rapporti con il governo.

La teoria del gioco è piuttosto semplice: si mandano avanti le proprie basi, finché non viene

Ed ecco i nostri simpatici eroi che si godono una visiita guidata ad una fabbrica. Il fatto che qualcuno di loro sia moribondo la dice lunga...

Da questa schermata possiamo gestire tutti gli aspetti delle basi.

avvistato un UFO o un alieno. A quel punto, si arma un manipolo di agenti da mandare in ispezione, poi si combatte e, se possibile, si torna a casa col bottino. In realtà, *XCA* è un gioco estremamente complesso, in cui è praticamente impossibile un controllo su tutte le variabili che ci interessano. Già a questo punto temo di dover scoraggiare gli amanti degli sparatutto e le persone che non provano piacere nella sottile arte insegnata da Machiavelli. Per avere una minima speranza di vittoria, infatti, ottenere il massimo dalle proprie risorse umane ed economiche riveste la stessa importanza delle vittorie militari.

Una volta deciso a che livello di difficoltà dovrà svolgersi la campagna (cinque possibilità, dal 'Novizio' al 'Superumano'), ci troveremo davanti allo schermo che ci accompagnerà per una buona metà della partita, il cosiddetto CityScape. L'ambiente da esso rappresentato è la città di Mega-Primus (le cui dimensioni variano in base al livello di difficoltà). Gli edifici, dall'architettura vagamente in stile Blade Runner, sono resi in visuale isometrica - niente 3D, tanto per cambiare - con un risultato semplice ma efficace. In caso di necessità, è possibile anche vedere una mappa della città, grazie alla quale tenere sott'occhio gli spostamenti dei veicoli nemici. Nella parte bassa dello schermo incontriamo un tratto caratteristico di *XCA*, cioè una valanga di pulsanti con icone più o meno comprensibili, che ci permettono di gestire questa parte del gioco.

Da qui è possibile accedere all'UFOPaedia, che contiene informazioni su tutto quello che possiamo incontrare nel gioco, controllare il livello di infiltrazione aliena delle varie organizzazioni, impressionarci di fronte alle perdite in bilancio che stiamo registrando, accelerare o rallentare il tempo e via dicendo. In effetti, grazie all'efficace sistema dei 'pannelli di controllo', possiamo tenere sott'occhio praticamente ogni aspetto della vita delle nostre basi e di Mega-Primus.

Verrà comunque il momento in cui avremo bisogno di comprare qualcosa, oppure di assumere nuovo personale per X-Com - in genere entro il minuto dall'inizio della partita. Per fare questo si passa nella schermata di gestione delle basi, dove, oltre all'accesso ad una parte delle informazioni di cui sopra, avremo modo di sperperare i nostri soldi.

La base vera e propria è vista dall'alto, con le varie strutture che la compongono stilizzate e semplificate. Dopo un po' di tempo, comunque, questo approccio permette di riconoscere immediatamente i punti deboli dell'edificio, dal punto di vista tattico oltre che da quello strategico. Una volta sistemati i nostri affari,

Abbiamo a disposizione un vasto numero di armi per i nostri veicoli.

Apparentemente il Senato di Mega-Primus ha reclutato delle immonde creature aliene per far rispettare il piano regolatore. Basta alle brutture edilizie!

QUALCHE CONSIGLIO PER LE BASI

Mega-Primus è una città complicata. Ogni edificio sembra appartenere all'una o all'altra fazione, e noi siamo lì in mezzo a cercare di tirare il carretto. Come se non bastasse, il Senato è pronto a farci la pelle non appena abbattiamo per errore qualche palazzo o qualche veicolo di passaggio. In realtà non potremo mai ovviare del tutto a questi problemi (non è stata inserita l'opzione 'Golpe', purtroppo), però potremo cercare di contenerli entro limiti decenti.

Appena si inizia una campagna, dovremo controllare la posizione della nostra base: se non abbiamo vicino almeno uno dei Portali Dimensionali presenti, potremmo pensare a lasciar perdere e ri-iniziare immediatamente, visto che avremo molta più difficoltà nell'intercettare gli UFO senza demolire qualche edificio nel corso dell'azione. L'ideale è trovarsi ai confini di Mega-Primus, con un Portale vicino, all'esterno della città. Se la posizione è soddisfacente, diamo un'occhiata alla piantina della base. Se ci hanno affibbiato un edificio piccolo, con poco spazio edificabile libero (i corridoi), potrebbe essere meglio iniziare un'altra partita.

Ipotizzando che i requisiti base siano stati soddisfatti, la prima cosa da fare è comprare un po' di equipaggiamento per i nostri soldati, e rivedere un po' le capacità degli scienziati. Per prima cosa, acquistiamo *tutte* le granate e le Stun Grenades che riusciamo a trovare, assieme a tutti gli AutoCannon con relative munizioni. Le settimane successive, basterà comprare munizioni e granate.

Fatto questo, si dovrebbero controllare le capacità degli scienziati alle nostre dipendenze, facendo in modo di ritrovarsi con i cinque (per ora) scienziati migliori di ogni campo, tra quelli già assunti e quelli che dovremo assumere, licenziando gli altri. Visto che alla fine della settimana geni e imbecilli hanno lo stesso salario, avere i migliori è saggio.

Man mano che il gioco progredisce, ci troveremo a dover costruire nuove strutture all'interno della base, e probabilmente diventerà utile avere anche altre basi. Per quanto riguarda l'acquisto di nuovi edifici, basta tenere a mente i parametri che dovrebbero regolare la scelta della prima, mentre dovendo piazzare nuove zone in una base, è *importantissimo* fare attenzione a come viene sfruttato lo spazio. Ad un certo momento, difatti, diventeranno possibili (e necessarie) nuove strutture, che occupano 2x2 quadratini, invece di 1x1, e avremo bisogno di avere libero lo spazio necessario.

Questa situazione andrebbe evitata, visto che demolire i palazzi altrui non ci rende particolarmente simpatici, ma a volte non se ne può proprio fare a meno.

Sul nostro CD-ROM potete trovare una versione dimostrativa di *X-Com: Apocalypse*. Scoprite se avete la stoffa del cacciatore di alieni!

ritorniamo al CityScape, e iniziamo a far scorrere il tempo. Non ci vorrà molto, prima che venga avvistato un UFO o un alieno. Finalmente il momento di entrare in azione. Equipaggiamo i nostri agenti, li facciamo salire su uno dei nostri veicoli (all'inizio sono hovercraft e automobili, ma in seguito ne potremo comprare o costruire di altri tipi) e li mandiamo allo sbaraglio.

In caso di scontro con un UFO potremo gestire più o meno il comportamento dei piloti, variandone l'altitudine e l'atteggiamento - quattro possibilità, che spaziano dall'aggressivo all'evasivo. Per quanto non si possa avere un controllo diretto su quello che fanno i nostri veicoli durante l'attacco - peccato! - grazie a un'oculata supervisione di questi semplici parametri riusciremo comunque a evitare grossi danni agli edifici circostanti, e magari anche ad abbattere il fellone invasore. In tal caso potremo recuperare il relitto e riportarlo alla base perché venga studiato. E se invece si fosse trattato di un Alieno in un edificio?

Splendido, poiché ci darebbe modo di vedere, finalmente, il verde sangue delle bestiacce. Una volta che i nostri agenti saranno arrivati sul luogo dell'allarme ci troveremo di fronte alla più grande sorpresa che il gioco offre a chi conoscesse i due capitoli precedenti: il combattimento. Infatti, mentre in *UFO* e *Terror From The Deep* lo scontro si svolgeva esclusivamente basandosi su un sistema a turni (ora muovo questo omino, poi quest'altro, poi il computer muove i suoi, eccetera), *XCA* contiene anche un sistema di combattimento in tempo reale. È possibile scegliere tra le due modalità all'inizio dello scontro, ma non durante la pugna.

I due sistemi di combattimento sono estremamente bilanciati tra di loro, per quanto quello in tempo reale sia indicato solo a chi non si fa prendere dal panico (non il sottoscritto, dunque). Il controllo esercitato sugli agenti è *quasi* totale - spiegherò poi perché non si tratti di controllo totale - con una vastissima gamma di opzioni a nostra disposizione.

Possiamo comandare ogni agente singolarmente, oppure riunirli in squadre che si muovono all'unisono. Possiamo farli muovere correndo, camminando o strisciando, arrivando addirittura a farli saltare e volare quando la situazione (e l'equipaggiamento) lo permette. Questo perché l'ambiente dello scontro è completamente tridimensionale, con tanto di applicazione della legge di gravità. Possiamo utilizzare diversi tipi di fuoco, dai colpi mirati alle raffiche, variando di conseguenza la probabilità che i proiettili vadano a segno, probabilità influenzata anche dalla posizione dell'agente e da eventuali condizioni ambientali come fiamme o fumo.

Ogni agente, inoltre, è dotato di un certo numero di caratteristiche che ne definiscono il comportamento (come i riflessi e il coraggio) e le capacità (come forza

Una volta terminate le loro missioni di infiltrazione, gli UFO potrebbero iniziare a tirare giù i palazzi che non gli piacciono. Per fortuna ci siamo noi, eh?

e precisione di mira). Queste caratteristiche vengono modificate dagli avvenimenti - la stanchezza, le ferite, un equipaggiamento troppo pesante hanno come risultato un soldato i cui colpi non saranno pronti e precisi, e che magari non riuscirà a nascondersi quando si troverà sotto il fuoco nemico.

Dicevo prima che il controllo non è totale. L'influenza delle caratteristiche, infatti, è tale per cui un agente potrebbe decidere di mettersi al riparo, qualora le sue condizioni fisiche siano meno che perfette, anche se non è quello che avevamo pianificato. Tuttavia, proprio queste peculiarità, rendono il gioco ancora più intrigante.

Quello che mi verrebbe da dire a proposito dei nemici (e che ho gridato più volte mentre giocavo) non può essere stampato senza autorizzazioni speciali. Cercando di sfumare il concetto, comunque, direi che sono fondamentalmente dei pazzi criminali con tendenze suicide. Le categorie principali di avversari sono due: gli Alieni e gli altri umani. I primi sono esattamente come ce li si aspetterebbe - aggressivi, forti e difficili da combattere con le armi che abbiamo. Non si fa in tempo a dire che l'Alieno più cattivo è il Multiworm (una brutta bestia che alla morte libera altri vermiciattoli molto voraci), che subito compare una nuova specie che, ad esempio, utilizza dei poteri mentali sui nostri soldati. Non sarà facile imparare quali sono le forze e le debolezze delle varie specie aliene, soprattutto perché i disgraziati possono *imparare*, diventando sempre più astuti e infingardi man mano che gli scontri si succedono.

TRUCCHI E SEGRETI PER NON FARSI MASSACRARE (SUBITO)

Il fatto che *XCA* abbia un manuale che conta circa 200 pagine potrebbe dare un'idea della sua complessità. In effetti, quello di *XCA* è uno dei sistemi di combattimento più completi e sofisticati che ci sia capitato di vedere. Una guida completa è impensabile, visto lo spazio a disposizione, ma possiamo certamente dare alcuni suggerimenti perché le missioni vadano a buon fine. Per prima cosa, dovremo stabilire quanti agenti mandare in missione e come equipaggiarli. Anche avendo 8-10 agenti alle proprie dipendenze, è comunque meglio mandarne solo sei in missione, equipaggiandoli al meglio. In tal modo si avrà comunque una certa protezione alla base (in caso di attacco nemico) e avremo degli agenti pronti all'azione anche se quelli andati in missione fossero rimasti feriti. Diciamo che comunque è buona norma non rischiare più di due terzi degli uomini in una missione.

Per quanto riguarda l'equipaggiamento, per tutta la prima fase del gioco l'arma più potente e versatile è data dagli AutoCannon, che potremo caricare con munizioni perforanti, esplosive o incendiarie - un potere distruttivo notevole e piuttosto economico. Altrettanto importanti sono le granate, che permettono di indebolire e talvolta eliminare un buon numero di nemici contemporaneamente. Anche le granate hanno svantaggi, comunque: i nemici in volo sono praticamente inattaccabili in questo modo (le bombe hanno la sgradevole abitudine di seguire la legge di gravità, come molti altri elementi del gioco), mentre gli edifici e i civili sono fin troppo vulnerabili. Inoltre, i venditori di granate ne mettono a disposizione solo una quantità limitata per ogni settimana, quindi è conveniente usarle parsimoniosamente per non esaurire anzitempo le nostre scorte. Una volta che i nostri baldi giovanotti, vestiti di tutto punto, hanno raggiunto il sito che ci interessa, dovremo decidere il tipo di combattimento che vogliamo: a turni o in tempo reale. Preferenze personali a parte, alcune considerazioni dovrebbero guidare la scelta della modalità. Un punto fondamentale da ricordare è il fatto che vi sono diversi tipi di missione, con diversi obiettivi.

Le missioni più frequenti (almeno all'inizio del gioco) sono quelle di ricognizione all'interno degli edifici nei quali siano stati avvistati degli alieni. Per evitare di inimicarci l'organizzazione che possiede l'edificio, dovremo cercare di provocare il minimo danno possibile alle strutture e soprattutto, evitare di falciare i civili con i nostri proiettili. Nella maggior parte dei casi, è probabilmente meglio usare il combattimento a turni, in questi casi, per minimizzare la possibilità che i nostri agenti si lascino prendere dall'entusiasmo ed inizino a massacrare chiunque capiti nei paraggi.

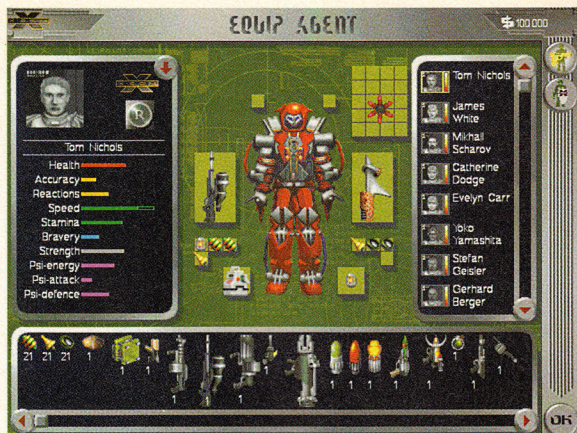
Nelle missioni di incursione, d'altro canto, i nostri obiettivi sono due: distruggere tutto il possibile e rubare quello che non abbiamo distrutto. Il combattimento in tempo reale potrebbe essere l'ideale in questi casi, giacché ci permette di risolvere abbastanza velocemente la faccenda. Sarà comunque meglio stare attenti agli ordini che si danno agli agenti, mantenendoli sempre aggiornati. Hanno infatti la sgradevole abitudine di passare di fianco a mine di prossimità innescate (non è facile notarle, ma almeno ci si può provare) con conseguenze piuttosto disastrose per l'esito della missione.

Nel caso di recupero di UFO e delle altre missioni 'avanzate', la scelta si fa difficile: se da una parte non dovremmo avere eccessive preoccupazioni per quanto riguarda la presenza di eventuali civili o edifici da proteggere, dobbiamo però tenere presente che gli alieni nell'UFO sono generalmente *molto* aggressivi, e un combattimento in tempo reale guidato senza la cura necessaria avrà come risultato la morte dei vostri agenti.

Appena iniziato il combattimento vero e proprio, i nostri uomini saranno spesso disposti in posizioni poco difendibili. Se non conoscete già l'edificio nel quale si svolge l'azione, una buona idea potrebbe essere quella di mandare immediatamente gli agenti nei pressi di un riparo, magari facendoli correre. Se non è la prima volta che vediamo la scena di guerra, invece, potremmo sfruttare la nostra esperienza posizionandoci in modo tale da avere sotto controllo i probabili punti da cui usciranno i nemici.

Per quanto riguarda i turni successivi al primo, una guida tattica completa sarebbe troppo lunga, vista la varietà di situazioni che si possono incontrare. Ci sono comunque alcuni accorgimenti che possono rendere più probabile una soluzione rapida e (quasi) indolore dello scontro. Per prima cosa, salvare spesso. Anche se può dare l'impressione di imbrogliare, salvare quando abbiamo raggiunto delle buone posizioni è assolutamente fondamentale, vista la ferocia e l'abilità degli avversari. Altrettanto importante, quando si gioca in tempo reale, è mettere frequentemente in pausa il gioco, per poter valutare la situazione e modificare la tattica per accordarsi agli ultimi sviluppi. Il secondo consiglio è quello di imparare in fretta a variare l'atteggiamento e la postura dei nostri uomini. Inginocchiarsi al momento giusto può salvare la vita, così come il permettere agli agenti di cercarsi un rifugio in caso di fuoco nemico. Infine, per quanto possa sembrare cinico, è meglio ricordare che esiste una precisa scala di valori, che si riflette nel punteggio finale: un nostro agente vale più di un civile, e il buon esito della missione vale più di entrambi. Non esitate a sacrificare un civile, per salvare uno dei vostri, e preparatevi a far compiere attacchi suicidi ai vostri agenti che si trovassero in situazioni disperate (avete presente la scena di *Aliens: Scontro Finale* in cui Vasquez, ferita, si fa scoppiare una bomba in mano pur di ammazzare qualche alieno? Beh, capiterà di dover fare qualcosa di simile). Ah, un ultimo consiglio: Non Fatevi Male.

I PREDECESSORI

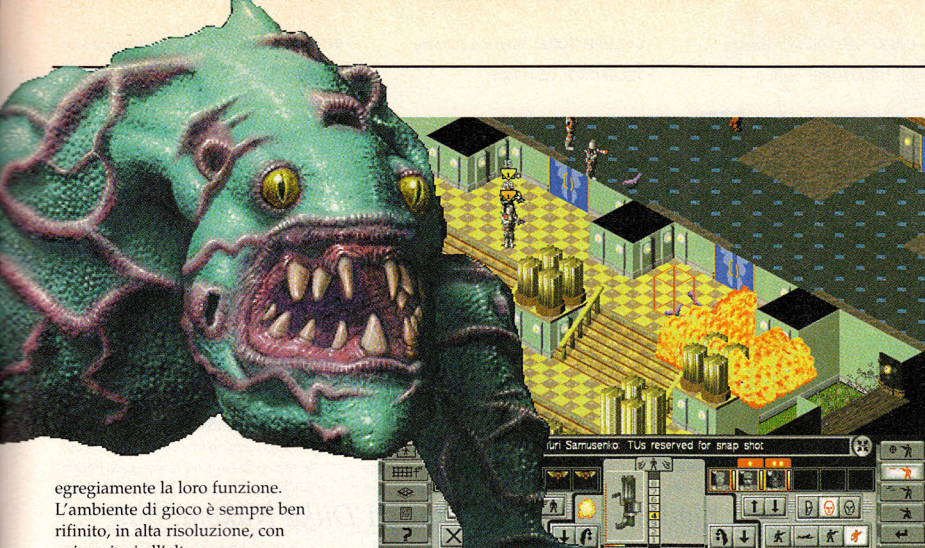
Come già accennato, *XCA* è il terzo capitolo di una trilogia basata sullo scontro tra X-Com, l'organizzazione che dirigiamo, e la minaccia aliena.
In *UFO: Enemy Unknown*, primo episodio della serie, avevamo a che fare con un esercito invasore proveniente da una base nascosta su Marte (per quanto non fossero originari del Pianeta Rosso). Gli Alieni rapivano esseri umani e animali per abominevoli esperimenti scientifici mirati a creare un ibrido uomo-alieno, con il fine ultimo di impadronirsi della Terra. Questo primo titolo, apparso quasi in sordina, fece successivamente scalpore, grazie alla riuscita fusione del lato 'manageriale' e di quello tattico. Una grafica semplice ma accattivante e una trama molto intrigante ne resero il successo quasi inevitabile.
Il seguito di *UFO*, *Terror From The Deep*, ci portava a scoprire che, 65 milioni di anni fa, gli Alieni del primo episodio avevano costruito una gigantesca base sottomarina, chiamata T'Leth, la cui potenza avrebbe potuto distruggere il mondo intero. Le modifiche rispetto al primo titolo erano minime, soprattutto si trattava di un aggiornamento cosmetico. In compenso, la trama era estremamente godibile, carica di riferimenti più o meno celati al ciclo di Cthulhu, di H. P. Lovecraft, e le meccaniche di gioco, già sperimentate con *UFO* si mantenevano all'altezza delle aspettative. Entrambi i titoli rimangono un *must* per ogni amante dei giochi di strategia, anche oggi, e forse provare a giocarvi prima di affrontare *XCA* potrebbe essere una buona idea.

La schermata dell'equipaggiamento ci permette di gestire in maniera efficiente armi e armature per i nostri agenti, informandoci anche sulle loro caratteristiche.

La vera sorpresa, quanto ad avversari, sono gli altri umani. Capiterà abbastanza spesso di ritrovarsi a corto di liquidi e di arsenale, infatti, e l'unico modo per procurarci quello che ci serve per mandare avanti la baracca è fare razzia negli edifici di qualche organizzazione ostile.

All'inizio potrete contare senza dubbio sull'inimicizia del Culto di Sirius (una setta che professa, con clamorosa mancanza di spirito d'osservazione, che gli Alieni ci sono amici e che vengono in pace), che quindi attaccheremo più volte, quando ciò si rendesse necessario. I suoi membri, tuttavia, non sono da prendere alla leggera. Hanno infatti la pessima abitudine di andarsene in giro con granate innescate in tutte le tasche. Il risultato è che, prima ancora che si possa intonare un inno di gioia per aver eliminato un po' di questa feccia, rischiamo di ritrovarci con le sopracciglia bruciacchiate - o morti, se eravamo troppo vicini all'esplosione della santabarbara.

Se abbiamo vinto uno scontro con alieni, comunque, dovremmo avere finalmente qualcosa da studiare. Il lato della ricerca, infatti, si basa per la stragrande maggioranza sullo studio della fisiologia e della tecnologia aliena, dunque, se non si combatte non si può neanche proseguire nel gioco. Proprio in questo campo, ad ogni modo, si trova un'altra raffinatezza, ovverosia le differenti capacità dei diversi studiosi. Sono passati i tempi in cui gli scienziati erano tutti uguali: *XCA* utilizza un sistema grazie al quale tre scienziati molto dotati possono lavorare altrettanto bene, se non meglio, di cinque scienziati mediocri. Il che offre tutta una serie di opportunità divertenti per applicare un po' di sana meritocrazia…

Abbiamo volutamente tralasciato (o quasi) gli aspetti multimediali del gioco fino a questo momento, con un motivo ben preciso. *X-Com: Apocalypse* è un gioco di strategia. Quello che conta veramente in un gioco di questo tipo sono le meccaniche, l'intelligenza degli avversari, la profondità del gioco. La grafica e la musica sono semplicemente un modo per trasmettere il messaggio, non il messaggio stesso - nessun giocatore di scacchi rifiuterebbe una partita perché i pezzi sono in plastica invece che in ebano e avorio.

Per tranquillizzare i lettori, comunque, va detto che sia la grafica che il sonoro svolgono

egregiamente la loro funzione. L'ambiente di gioco è sempre ben rifinito, in alta risoluzione, con animazioni all'altezza e una vastissima gamma di ambienti diversi. La musica e gli effetti sonori riescono a creare un'atmosfera adeguata, variando in base alle situazioni - il brano lento e carico di suspense che accompagna l'esplorazione dell'edificio si trasforma improvvisamente in una pestatissima base techno. Il tutto condito dalle grida dei nostri agenti e dai rumori liquidi e nauseanti degli alieni…

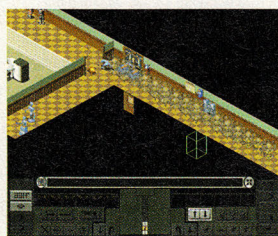
Forse non si tratta di un gioco per tutti i palati, ma chiunque si trovi a proprio agio con l'idea di salvare la Terra dall'Apocalisse, dovrebbe almeno provare la versione dimostrativa sul nostro CD.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Miracolo! Miracolo! Un gioco nuovo e bello che non richiede un Pentium200MMX solo per girare! Prodigi del DOS… In effetti, *X-Com: Apocalypse* dovrebbe girare su un qualunque computer, a partire dal 486DX4 a 100 MHz con almeno 8 MB di memoria, sotto DOS 6.0. Per giocare sotto Windows (3.1x o 95) diventa necessario almeno un Pentium 60, con 16 MB di memoria. Lo spazio richiesto su disco fisso va dai 25 MB dell'installazione minima, ai 58 dell'installazione completa. Infine, per tutte le installazioni, sono richieste scheda video SVGA, scheda sonora e mouse, oltre a un lettore CD-ROM a quattro velocità (questo perché la musica viene caricata dal CD). Insomma, non avete neanche la scusa dell'hardware obsoleto…

Il Palazzo del Senato sta per venire ispezionato da una nostra nave. Chissà se troveremo qualche Alieno, o se dovremo limitarci ai politici…

COMMENTO

GRAFICA
7
GIOCABILITÀ 9
LONGEVITÀ 8
SONORO 7
Un ottimo gioco di strategia, profondo e curato, che vi tiene inchiodati davanti al monitor. La complessità della situazione, gli sviluppi della trama, le due modalità di combattimento e la possibilità di giocarlo a vari livelli di difficoltà lo rendono un gioco estremamente longevo. A voler cercare il pelo nell'uovo, si potrebbe dire che alcuni elementi avrebbero potuto essere approfonditi (ma c'è sempre tempo per pubblicare dischi aggiuntivi) e che forse la veste grafica poco spettacolare potrebbe non attrarre chi non conosca già i capitoli precedenti. Chi sa vedere oltre la grafica e vuole un gioco che tenga inchiodati alla sedia a studiare strategie e massacrare i perfidi Alieni non dovrebbe assolutamente farselo scappare.

8

• **CASA:** Sales Curve Interactive
• **DISTRIBUTORE:** Halifax
• **SVILUPPATORE:** Stainless Software
• **TELEFONO:** 02/413031
• **INTERNET:** http://www.sci.co.uk/carmageddon
• **PREZZO:** L. 89.000

Strade insanguinate

Più violento del più violento dei picchiaduro, più irriverente di *Duke Nukem*, più sconvolgente di *Quake*: è *Carmageddon*, il giudizio finale automobilistico. In una sola parola, uno shock per tutto il mondo dei videogiochi.

Sangue, mutilazioni e violenza gratuita (naturalmente per gioco) fanno per voi ? Scopritelo con il demo di *Carmageddon* sul nostro CD-ROM.

"POLITICALLY SCORRECT"

Mai visto un gioco più fuori dagli schemi tradizionali e dai valori umani della società attuale. *Carmageddon* è un atto di sfida contro tutto e tutti, senza remore o timori. La Stainless Software non si è inchinata alle esigenze del "politically correct", dai sani principi anche solo di facciata. Ha preso una posizione ferma e chiara, senza dubbio coraggiosa, prevedendo le polemiche che questo prodotto scatenerà in ogni parte del mondo. *Carmageddon*, a detta dei suoi realizzatori, è solo un gioco, un gioco fuori di testa ma pur sempre un gioco, che inizia e finisce davanti al computer. Certo, è un gioco cruento, su questo non ci sono dubbi: la stessa Stainless Software ha incluso nel manuale (completamente tradotto in italiano) un'avvertenza per gli schizzinosi, che invita costoro a non cimentarsi in *Carmageddon* ed esorta chi lo utilizza a premere il tasto anti-panico (il - sul tastierino numerico, che elimina all'istante sangue, brandelli di carne e pedoni urlanti dallo schermo) in presenza di estranei o persone sensibili in genere.

Ci sono giochi innovativi, altri rivoluzionari, altri ancora destinati a rappresentare delle vere e proprie pietre miliari. Probabilmente *Carmageddon* non rientra in nessuna di queste categorie, ma quello che è evidente è che questo prodotto si presenta come un fulmine a ciel sereno, una tempesta imprevedibile e violenta che sicuramente non piacerà a tutti, e certamente darà adito a polemiche destinate a protrarsi per molto, molto tempo. Ma cos'ha di così sconvolgente questo gioco? Semplicemente tutto. Già il nome, di per sé, la dice lunga: car (automobile in inglese) e armageddon, la resa dei conti finale narrata dalla Bibbia.

Tutto comincia con la presentazione, una lunga animazione che preannuncia efficacemente il succo del gioco: violenza, a piene mani, assolutamente gratuita. Dieci macchine, profondamente elaborate e arricchite da spuntoni, rostri e parafanghi accuminati, si accingono a sfidarsi su di un circuito cittadino; mancano pochi secondi alla partenza, e lo speaker invita il pubblico a prepararsi allo spettacolo: si serrano i negozi, si chiudono le porte e gli ultimi pedoni accelerano il passo verso casa. Nemmeno il tempo di dare il via e i bolidi sgommano alla massima potenza, avventandosi contro lo sventurato starter, di cui poco dopo non resta che la bandiera a scacchi insanguinata. Sipario.

In buona sostanza, *Carmageddon* è tutto qui: una corsa sfrenata assolutamente priva di regole. O meglio, una gara contro le regole, di qualunque tipo: codice della strada, etichetta di corsa, rispetto della vita umana. Non c'è niente che non si possa fare, perché bisogna fare di tutto: *Carmageddon* non è un simulatore di guida, né un gioco di corse, né uno sparatutto, né nient'altro. È tutto questo insieme e il suo contrario. Più che un gioco, insomma, è una contraddizione, all'insegna dell'assurdità e della follia pura. È difficile, ma noi cercheremo di mantenere un minimo di lucidità, in questa recensione, per vedere come stanno davvero le cose.

Superato l'impatto (!) della presentazione, si giunge al menu principale, da cui si accede alla solita vasta gamma delle opzioni, tra cui non mancano quelle relative al metodo di

Oltre alla componente "sanguinaria" presente in abbondanza in tutto il gioco, anche gli scontri con le altre auto vi impegneranno non poco.

La foto qui sopra dà un'idea della varietà di mezzi che incontrerete.

controllo (tastiera, joystick e volante), al sonoro e al dettaglio grafico. Sono disponibili due modalità di gioco, singolo giocatore o multiplayer in rete locale. Selezionata la prima, occorre subito scegliere il proprio alter ego al volante, tra un lui (Max Damage) e una lei (Die Anna), uno più fuori di testa dell'altro: le loro facce, che ci terranno compagnia durante le corse, la dicono lunga sulla loro salute mentale.

La struttura di gioco è molto semplice: c'è una classifica dell'abilità dei piloti (se così si possono chiamare…), e l'obiettivo finale è raggiungere il primo posto, accumulando punti gara dopo gara. Inizialmente sono disponibili solo tre percorsi, ma man mano che si procede nel gioco, in base ai crediti accumulati, si possono affrontare nuove e più impegnative piste. L'unica variabile è il livello di difficoltà, che influenza significativamente la scalata della classifica generale. Selezionato il percorso, non resta che sorbirsi il lento caricamento del circuito, che prelude alla scelta della posizione sulla griglia di partenza e allo start della gara.

Alla luce verde, va in scena lo spettacolo più bieco e feroce che sia mai apparso sui nostri monitor: per ottenere punti e tempo extra, non si guarda in faccia a nessuno. Avversari, poliziotti e inermi pedoni diventano unicamente lo strumento per il raggiungimento del traguardo finale, senza remore di sorta. Il percorso in sé, delineato da una serie di traguardi da raggiungere entro un tempo limite, ben presto perde ogni interesse. Un'analisi più attenta, in effetti, rivela persino l'assenza dell'indicatore di posizione: non c'è una classifica della corsa, perché una corsa vera e propria, come viene comunemente intesa, non esiste. Niente curve da brivido, niente staccate mozzafiato, niente sorpassi da manuale. Solo devastazione, nel senso più macabro del termine.

Ci sono tre modi per porre termine alla competizione: completare i giri del percorso previsti, eliminare tutti gli avversari o trucidare fino all'ultimo i pedoni presenti nell'area di gioco. Come già detto, però, quello che fa procedere nel gioco sono i punti (sotto forma di crediti), e decisamente il primo metodo non è il più efficace per avere successo in *Carmageddon*. Anzi, tutto sembra mirare alla soluzione più violenta: sia i pedoni sia gli avversari, infatti, forniscono tempo e bonus extra a volontà, quindi per trionfare è bene abbandonare ogni senso di pietà o altro. Non a caso, le azioni più redditizie sono quelle più atroci, come investire più pedoni contemporaneamente o provocare incidenti mortali devastando il più possibile lo scenario di gioco. Ci

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Qualcuno resterà deluso dal mancato supporto, da parte della Stainless Software, delle schede acceleratrici 3D, che tanto avrebbe potuto giovare alla lentezza del motore grafico di *Carmageddon* soprattutto in alta risoluzione. In realtà la software house produttrice si trincera dietro all'assenza di tempo, ma ha già messo in giro la voce di un patch correttivo (una vera e propria "pezza") che farà la gioia degli ormai numerosi possessori di schede 3D. Inutile dire che non appena questo aggiornamento si renderà disponibile, lo troverete sul nostro CD.

BONUS PER TUTTI I GUSTI

Sulla lucida follia dei programmatori della Stainless, già dopo aver visto il demo di *Carmageddon*, non avevamo dubbi. Dopo aver visto la versione completa del loro capolavoro, ci meraviglia ugualmente la macabra fantasia che li ha ispirati nella realizzazione dei bonus disponibili nel gioco: gli investimenti multipli sono premiati con i "combo X", le fasi più cruente con il "bonus per la qualità artistica", gli spiaccicamenti contro i muri con il trofeo "piledriver". Per chi riesce a eliminare gli avversari c'è poi la conferma del "You wasted 'em" (li hai devastati), mentre se si utilizza qualche oggetto dello scenario (come lampioni, semafori, cabine telefoniche o vetture parcheggiate) per sbarazzarsi dei pedoni si riceve il plauso del programma con un "Nice shot, sir" (bel colpo, signore). Ma non finisce qui: nascosti in bidoni, barili e cassonetti dell'immondizia sparsi un po' ovunque negli scenari vi attendono moltissime sorprese, che modificano alcuni aspetti del gioco per qualche secondo. Tra le più sadiche, citiamo i "blind pedestrian" (pedoni ciechi) o "glued pedestrian" (pedoni incollati a terra), che impediscono ai pedoni di tentare (quantomeno) la fuga al sopraggiungere delle vetture impazzite. Attenzione, però: alcuni di questi bonus hanno effetti negativi, peggiorando il comportamento della vettura - ad esempio facendola rimbalzare come una molla.

Non avrete certo il coraggio di "stirare" questa deliziosa e inerme biondina in bikini, vero? VERO?!?

LE MANI SUL VOLANTE

Per quanto *Carmageddon* non sia un simulatore di guida nel senso stretto del termine, il modello di guida estremamente realistico lo rende comunque ideale per un sistema di controllo più sofisticato della semplice tastiera, con cui comunque si riesce a giocare alla grande.
Se volete esagerare, però, vi consigliamo il Grand Prix 1 della Thrustmaster, distribuito in Italia da Software & Co. (0332/861133) a un prezzo di L.149.000.

BULLDOZER O CARRO FUNEBRE

Ha dell'incredibile anche la varietà di mezzi implementati in *Carmageddon*. Man mano che si procede nel gioco, infatti, diventano disponibili moltissimi veicoli, dalle caratteristiche e potenzialità più disparate. I mezzi pesanti, come camionette della polizia, ruspe e furgoncini sono utili per infliggere pesanti danni agli avversari, ma sono ovviamente poco maneggevoli e difficili da controllare in situazioni critiche: ribaltarsi a volte è quasi inevitabile. Fortunatamente premendo il tasto INS si può far velocemente recuperare il veicolo, mettendolo nuovamente in posizione di marcia.
Tra le vetture veloci, non mancano i bolidi da corsa, che assicurano prestazioni elevate e grande guidabilità a spese però della resistenza agli urti.

DEL VIDEOGIOCO MORALE

Applicare o no la morale della società reale a quella virtuale proposta dai videogiochi? Cimentarsi in *Carmageddon* può avere conseguenze più o meno consce sull'animo del giocatore? Il gioco della SCI impone una più attenta riflessione sulla vendita dei videogiochi? Queste - e molte altre - domande potrebbe sollevare l'analisi del titolo della Stainless Software. Rispondere in queste righe non è possibile, sia per l'esiguità dello spazio disponibile, sia per l'impossibilità di un dibattito che sarebbe invece più che opportuno. *Carmageddon*, sotto tutti questi punti di vista, potrebbe essere invece un ottimo argomento per la nostra posta: scriveteci per farci sapere il vostro punto di vista, confrontiamoci su questo tema scottante. Perché com'è banale e stupida l'equazione "lo fai nei videogiochi, potresti farlo nella realtà", non è da escludere che divertirsi a stirare centinaia di pedoni innocenti e indifesi possa avere valenze (sia pur solo simboliche e/o inconsce) non proprio edificanti. Il dibattito è aperto...

si trova così ben presto ad escogitare le manovre più sadiche e vili, come entrare in uno stadio pieno zeppo di giocatori di football ben disposti in fila o abbattere cabine telefoniche, semafori e pali della luce per innescare reazioni a catena dalle tragiche conseguenze.

Com'è facilmente immaginabile, il sangue e altri tipi di materiale organico scorrono a fiumi, in un turbine di violenza accecante e piuttosto impressionante: non a caso, *Carmageddon* è vivamente consigliato a un pubblico adulto e vaccinato a questo genere di cose. Per gli amanti dello splatter puro, sono disponibili non solo due inquadrature di gioco (dall'interno ed esterno della macchina), ma anche tutta una serie di riprese di contorno per dare libero sfogo al più sfrenato sadismo: possiamo così ammirare la faccia del pilota e le sue reazioni agli incidenti oppure gustare con calma il replay, che propone le fasi più cruente con tutta la malizia del caso. Né è da meno il sonoro, che conta - oltre che sui commentini del pilota (in italiano) - sulle grida disperate dei pedoni terrorizzati dal sopraggiungere dei bolidi assassini.

La varietà è proprio uno dei punti di forza di *Carmageddon*: innumerevoli sono le piste (ben 36), gli scenari e i bonus, tutti con l'unico apparente comune denominatore di una violenza esasperata. Fino al termine, si susseguono quindi gli incidenti, che spesso provocano danni alla vettura, comunque riparabili spendendo un po' dei crediti accumulati. Alla fine della corsa, preso nota del punteggio totale e dell'avanzamento in classifica, si possono infine ammirare i danni inflitti alle vetture avversarie e migliorare la qualità del proprio mezzo in vista della gara successiva: comprando un motore più potente ci si assicurano maggiori prestazioni, un'armatura più robusta garantisce minori danni e parafanghi più aggressivi eliminano più in fretta i concorrenti (per i pedoni basta poco...).

Questo è quanto. Chi non ha mai sentito parlare di questo gioco, potrebbe pensare a uno scherzo: invece è tutto vero. *Carmageddon* è proprio così, senza mezze misure. Predilige le tinte forti, soprattutto quelle sul rosso. Non è un gioco facile da giudicare: tecnicamente, infatti, lascia molto a desiderare, con caricamenti davvero troppo lunghi e una grafica molto curata ma piuttosto lenta anche sui Pentium. Ma il dubbio maggiore è: a quanti piacerà? Il verdetto è quanto mai soggettivo: a giudicare dalla diffusione

Sulla mappa del tracciato troviamo indicati i traguardi che dovremo raggiungere per terminare la gara. Il tutto, naturalmente, seguendo il percorso che preferiamo.

La dolce e canuta vecchietta è scampata alla carneficina che ha determinato un bonus "3X Combo", dal numero di pedoni uccisi contemporaneamente.

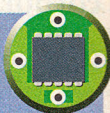
del demo, scaricabile da Internet e presente nel nostro CD, sarà uno dei più grandi successi commerciali di quest'anno. Molti lo trovano irresistibile, parecchi divertente, altri insopportabile. Personalmente ho qualche riserva su questo gioco: l'ho installato con molto scetticismo, l'ho provato e non posso negare di averlo apprezzato almeno per un po'. È folle, brutale e assurdo, ma è indiscutibilmente divertente per un po'. Il suo limite maggiore, probabilmente, sta proprio nella longevità: in effetti, rischia di esaurirsi ben prima del raggiungimento della leadership in classifica e della visione di tutte le piste. Forse la violenza gratuita (virtuale, ovviamente), a lungo andare, perde il suo fascino e comincia a infastidire: io credo di essere arrivato a questa fase.

Non vorremmo scomodare inutilmente l'immortale capolavoro di Stanley Kubrick "Arancia Meccanica", ma anche l'ultraviolenza, alla fine, stanca. Anche i videogiocatori. O no?

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Decisamente elevata la configurazione hardware minima richiesta da *Carmageddon*: è necessario almeno un Pentium 75 MHz con 8 MB, ma su macchine di questo tipo le prestazioni sono davvero povere. Per poter giocare con un buon livello di dettaglio e l'indispensabile fluidità anche in bassa risoluzione è infatti raccomandato un Pentium 120 con 16 MB di RAM e un P200 con 24 MB per la SVGA. Due le versioni disponibili su CD d'installazione: una per MS-DOS (6.2 o superiore) e una per Windows95, che sfrutta DirectDraw (e quindi non è accelerata dalle schede 3D). Per giocare con quest'ultima è però necessario disporre di 32 MB di RAM. Lo stesso requisito si applica per il gioco in rete locale IPX (fino a 5 persone): è possibile utilizzare un solo CD, a patto però che si ricorra alla consistente installazione completa su tutte le macchine prive del disco argentato. A questo proposito, occorre sottolineare la pessima gestione dei caricamenti realizzata dalla Stainless Software: già con l'installazione completa, che occupa la bellezza di 260 MB sull'hard disk, i tempi di attesa sono significativi; a chi invece non dispone di tanto spazio libero e dedica a *Carmageddon* "solo" 20 o 56 MB, è garantito un vero calvario, con pause interminabili non solo prima della gara, ma anche nella gestione dei menu. Di ottimo livello è al contrario la giocabilità, grazie soprattutto a un modello di guida realistico al massimo (forse il migliore del genere) e divertentissimo da gestire con l'ausilio di freno a mano e pattinamento posteriore controllato. Discreto anche il sonoro, che propone oltre agli effetti speciali di rito sette brani in stile heavy metal. Tecnicamente parlando, comunque, si poteva fare molto di più...

COMMENTO

Come già accennato nel testo principale di questa recensione, giudicare *Carmageddon* in modo oggettivo è impresa vana e inutile: troppo soggettivo è l'apprezzamento verso un prodotto così particolare. Molti di quelli che lo hanno provato insieme a me sono stati entusiasmati dall'inquietante ma coinvolgentissima e spettacolare caccia al pedone che ben presto si scatena. Qualcun altro, invece, ha storto il naso di fronte all'assenza di competizione diretta con gli avversari e alla sagra della violenza gratuita, arricchita dal sadismo dei bonus e delle inquadrature del replay. Personalmente, mi trovo a metà strada tra queste due opinioni: ammetto che *Carmageddon*, preso per quello che è - un assurda esperienza virtuale all'insegna della follia pura, senza alcuna attinenza con la realtà - è divertente, e dopo qualche minuto di corsa è facile lasciarsi coinvolgere dal vortice di ultraviolenza che è il piatto forte del prodotto. Purtroppo (o per fortuna, a seconda dei punti di vista), però, l'ebbrezza della devastazione totale e del vandalismo allo stato brado è destinata presto o tardi a svanire, e con essa tutto l'interesse per questo titolo. La longevità, quindi, è l'elemento più a rischio di tutta la struttura di *Carmageddon*, e a poco serve la varietà degli scenari, la ricchezza di tracciati e il gioco in rete quando è il senso stesso del gioco che viene meno.

GRAFICA 8
GIOCABILITÀ 9
LONGEVITÀ 5
SONORO 7

7

• **CASA:** Psygnosis
• **DISTRIBUTORE:** Halifax
• **SVILUPPATORE:** Interno
• **TELEFONO:** 02/413031
• **INTERNET:** http://www.psygnosis.com
• **PREZZO:** L. 89.000

Sulle strade del futuro

Ci sono due modi per vedere il futuro delle corse automobilistiche. Uno è questo: filmate una gara di strani veicoli con motore antigravità, poi fate andare il filmato a velocità tripla, riempiendolo di bizzarre insegne in stile corporativo-giapponese e di colori fluorescenti. A questo punto aggiungete una colonna sonora underground e qualche effetto sonoro stravagante. Il secondo modo è giocare a *Wipeout 2097*.

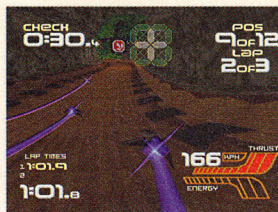
In inglese c'è un termine di cui sento terribilmente la mancanza, in casi come questi: "cool". Vuole dire qualcosa come "innovativo, originale, bello, alla moda, esattamente come vorresti che fosse la/il tua/o fidanzata/o". Il termine italiano che vi si avvicinerebbe di più è, temo, "ganzo", ma suona così irrimediabilmente retrò che mi vergognerei a scriverlo. Quindi, con buona pace dell'Accademia della Crusca e dei vari puristi, spero che mi sia concesso di usare - abusare, forse - della parola anglosassone.

Il fatto è che *Wipeout 2097* è veramente *cool*. Bello, innovativo, originale e pieno di moda fino al midollo. Non so se vorrei avere una fidanzata così, comunque.

Si tratta di un gioco di corse futuribile - corre l'anno 2097 - in cui ci ritroviamo alla guida di una potente monoposto antigravità. Oltre a essere un gioco assolutamente notevole, però, è stato anche una specie di icona giovanile per qualche tempo, almeno in Inghilterra. Dopo la sua uscita per la PlayStation, un numero considerevole di persone si mise a indossare magliette, felpe, cappellini di questo gioco - e a comprare la console per poterci giocare.

Dopo un'attesa relativamente breve viene offerta anche al popolo del PC la possibilità di

Un dettaglio del nevoso circuito Sagarmatha. Sulla sinistra della pista si nota il simbolo giallo che contraddistingue i punti in cui si trovano i power-up.

E provate solo a dire che la scia dei motori non è splendida...

provare quest'esperienza trascendentale, e lasciarsi travolgere dal mondo della Formula 5000. Vediamo un po' perché questo gioco abbia riscosso (e sia probabilmente destinato a ripetersi) così tanto successo.

L'aspetto più clamoroso di *Wipeout 2097* è, senza il minimo dubbio, la grafica. Su un computer potente, equipaggiato con scheda 3D dedicata, si assiste a uno spettacolo incredibile. Le monoposto sfrecciano senza toccare il suolo, lasciandosi dietro la lunga scia azzurra dei motori con un effetto grafico di grande efficacia. Quando affrontano le curve sobbalzano leggermente e quando vengono colpite dalle armi (un altro dei punti forti del gioco) fanno delle gran capriole in aria. Gli sfondi, dallo scenario suburbano di Phenitia Park, alle nevose montagne di Sagarmatha, sono vividi e realistici - o surreali, a seconda del caso. A questo si aggiunge la grafica "di contorno", come gli effetti speciali delle varie armi (l'Onda Sismica è incredibile) e i cartelloni pubblicitari che reclamizzano fantomatiche *zaibatsu* giapponesi e una vera birra americana.

Subito dopo la grafica, arriva la musica. Per quanto non sia - purtroppo - quella della versione per PlayStation, che vantava nomi come Chemical Brothers, Underworld e Prodigy, si tratta comunque di una notevolissima raccolta di brani, elettronici e metropolitani al punto giusto, e non sfigurerebbe di fianco a buona parte della *hard dance* che si può sentire alla radio.

Dopo aver passato la prima mezz'ora in contemplazione estatica, comunque, si dovrebbe riuscire a scuotersi abbastanza per prendere in mano il joypad (giocare con un joystick analogico è piuttosto complicato, vi assicuro) e iniziare a darsi da fare. È questo il momento in cui si decide se si ama *Wipeout*.

Negli ultimi cinque anni, non ho visto nessun gioco che fosse altrettanto veloce. Non sto parlando di frequenza di aggiornamento dello schermo o altre aride questioni tecniche, ma di quella sensazione che prova chi va in autostrada in moto (probabilmente anche chi fa le gare sui circuiti, in effetti). Non è facile abituarsi ai movimenti del veicolo, giacché si deve fare ampio uso di stranezze come gli aerofreni e l'inclinazione del muso, e sembra sempre che stia per sfuggire al nostro controllo. Quando però si riesce a percorrere un circuito interamente, senza far schiantare

LE PISTE

Talon's Reach
Ambientato in un complesso industriale canadese, questo circuito è quello sul quale cimentarsi durante le prime partite. Non è particolarmente duro, infatti, sebbene alcuni punti siano investiti da raffiche di vento che tendono a sbattere fuori strada il veicolo.

Sagarmatha
L'altro circuito della classe Vector, Sagarmatha si dipana in una catena montuosa - tibetana, suggerisce il nome. Vi sono rettilinei sui quali accelerare in modo indiscriminato, e tunnel che metteranno a dura prova la nostra vista. L'effetto neve che accompagna questo circuito è assolutamente splendido.

Valparriso
Apparentemente, nel 2097 saremo riusciti a mantenere qualche fazzoletto di foresta tropicale - che, naturalmente, verrà utilizzato per le gare di Formula 5000. Il circuito è pieno di curve a gomito, cunette e amenità simili, ed è nettamente più difficile dei due precenti.

Phenitia Park
Chi arriva a Milano da nord può, al momento giusto, ammirare dei tramonti spettacolari che incendiano il cielo. Si tratta di inquinamento. Un tramonto simile è quello che illumina le strutture industriali di Phenitia Park - e possiamo solo immaginare che le cause siano le stesse. La pista in sé offre tutta una serie di possibilità per schiantarsi a proprio piacimento...

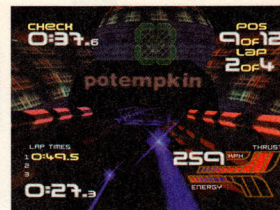
Gare D'Europa
Una metropolitana fa da sfondo ad uno dei percorsi più cattivi di tutto il gioco, dall'atmosfera che ricorda quella di un qualunque film cyberpunk. Le (frequenti) interruzioni della pista rendono necessario un notevole controllo sul veicolo.

Odessa Keys
L'idea di fare una gara automobilistica su un ponte sospeso è abbastanza sgradevole di per sé. Se poi ci si vuole aggiungere il fatto che detto ponte oscilla marcatamente quando passiamo, viene da chiedersi chi possa essere così folle da provarci. Si tratta di un circuito fantastico, però.

Volete provare il brivido delle corse ad alta velocità del 2097? Provate il demo che abbiamo inserito nel nostro CD-ROM.

il veicolo ad ogni curva, si capisce cosa provino i piloti, quelli veri. E si può iniziare a godere degli altri aspetti del gioco, come ad esempio il fatto che, passando sopra alcune aree del percorso, debitamente contrassegnate, si entra in possesso di armi, più o meno bizzarre, con le quali sbarazzarsi degli avversari, oppure la presenza di "zone di accelerazione", grazie alle quali lanciare la nostra vettura anti-gravità a velocità sempre più mozzafiato.

Normalmente, ci vuole qualche minuto per riprendersi dalla prima corsa portata a termine, mentre si aspetta che le pulsazioni cardiache ritornino a un valore accettabile (con meno di quattro cifre, insomma) e che le mani si asciughino. Quando l'overdose adrenalinica finisce, comunque, si dovrebbe riuscire a capire perché ci fosse gente che si metteva la maglietta di questo gioco.

Tuttavia, *Wipeout 2097* è molto di più che una valvola di sfogo per il nostro desiderio di velocità. La Psygnosis ha creato un gioco completo e longevo, che potrà facilmente conquistare il mercato del PC come ha fatto con quello della PlayStation.

All'inizio avremo a disposizione tre classi di difficoltà, ciascuna delle quali offre due percorsi. La classe Vector, la più facile, permette una guida più rilassata (si fa per dire, naturalmente) e lascia un ampio spazio all'uso delle armi. Le piste della classe Venom sono più difficili, e il maggior numero di curve e cunette limita l'efficacia dei bonus aggressivi. La classe Rapier, infine, richiede di concentrarsi in modo più o meno esclusivo sulla guida, lasciando perdere l'idea di abbattere i nemici scomodi. Ovviamente, una volta che si sia raggiunta la necessaria perizia potremo fare tutte e due le cose contemporaneamente…

Quando (e se) si riesce a conquistare la medaglia d'oro in

Ed eccoci in prossimità del check-point, con un bersaglio inquadrata dal nostro computer di bordo. Preferite abbatterlo subito o aspettare di aver guadagnato un po' di tempo aggiuntivo?

tutte e sei le gare, diventano disponibili i circuiti della classe Phantom - assolutamente terrificanti, vi ci vorrà un bel po' di tempo prima che riusciate a vincere su queste piste. Ma se anche questo dovesse capitare, alcune voci parlano dell'esistenza di una quinta classe, detta Piranha. Possiamo solo immaginare il livello di difficoltà, naturalmente.

Oltre alle varie classi di difficoltà potremo variare l'esperienza cambiando la scuderia e, di conseguenza, le prestazioni della vettura. Le quattro squadre disponibili all'inizio del gioco offrono diversi equilibri tra la velocità, l'accelerazione, la maneggevolezza e la resistenza. È una buona idea acclimatarsi con ciascuno dei veicoli, comunque, dato che le varie piste richiedono configurazioni diverse per dare il meglio.

Nonostante l'impostazione immediata, infatti, *Wipeout 2097* non è uno di quei giochi in cui si possa pensare di andare avanti a lungo senza mollare l'acceleratore, e sui circuiti più impegnativi può risultare vincente una vettura (relativamente) lenta e maneggevole, rispetto a un incontrollabile bolide.

Oltre alle varie opzioni di cui sopra, il gioco offre due tipi distinti di gara: la corsa Arcade, in cui ci si misura contro altre undici macchine pilotate dal computer, e la corsa a tempo, in cui si corre da soli e si prova esclusivamente la propria abilità di guida. È anche possibile sfidare sé stessi - una macchina fantasma che riproduce il nostro miglior tempo su quel circuito.

Nonostante sia un gioco splendido sotto ogni punto di vista, *Wipeout 2097* non è comunque esente da difetti. Per prima cosa, le richieste di sistema, per quanto ampiamente giustificate, sono francamente considerevoli. Anche su un P166, se non equipaggiato con una scheda acceleratrice 3D, non sarà possibile sfruttare il massimo dettaglio grafico, pena una ridotta fluidità della grafica. Anche il sistema di controllo è tale da suggerire, quasi imporre, l'uso di un gamepad al posto del più consueto joystick se si vuole dirigere il veicolo con adeguata precisione. Ovviamente, trattandosi di un gioco nato per la PlayStation, che può contare su hardware 3D dedicato e

L'effetto "tramonto" in questo circuito è talmente bello che fa venire voglia di fermarsi ad ammirarlo. Tuttavia, sarà meglio rimandare...

I POTENZIAMENTI

Wipeout è intriso di power-up vari, che vengono raccolti nel corso della gara. Riconoscerne i simboli quando appaiono sullo schermo è piuttosto difficile, comunque cercheremo di darvi una mano.

Mine
Qualcuno vi tallona? Siete primi, all'ultimo giro, e volete stare certi che a nessuno venga in mente di superarvi? Le mine sono ciò che fa al caso vostro. Quando le utilizzerete, lascerete dietro di voi cinque ordigni, pronti ad esplodere non appena qualcuno vi passa sopra oppure, se questo non dovesse succedere, dopo un paio di secondi. Occhio quando le usa chi vi sta davanti...

Energia
Comodo, indubbiamente. Serve per ricaricare gli scudi senza passare dai box, e non ha controindicazioni di sorta.

Pilota Automatico
Il mio power-up preferito, vista la mia sostanziale inettitudine alla guida. Non fa altro che prendere il controllo della monoposto per pochi (troppo pochi) secondi, durante i quali andrete come dei missili, con curve da manuale. Il dispositivo segue la Legge di Murphy, comunque, quindi tende a disattivarsi un decimo di secondo prima di una curva a gomito già impegnata da altre due macchine.

Turbo
Se pensavate che le vetture di *Wipeout* fossero difficili da pilotare perché troppo veloci, dovreste farvi un giro con questo. Il tempo che fa risparmiare la maggiore velocità viene normalmente perso a cercare di disincagliarsi dal muro nel quale ci siamo conficcati. Però sui rettilinei è comodo.

Triplo Missile
Uno dei più riusciti effetti grafici del gioco accompagna il lancio di queste tre sfere di energia. Varrebbe la pena di usarli solo per questo, ma anche il fatto che una macchina colpita da uno dei globi subisce un bel danno potrebbe essere un incentivo al loro utilizzo. È meglio ricordarsi che non sono guidati - il bersaglio deve essere di fronte a voi.

Missile
Un altro effetto grafico incredibile. Una volta che il bersaglio è stato acquisito, non avrete da fare altro che premere il pulsante giusto, e il vostro avversario scoprirà quanto possa essere avversa la vita. Poche cose sono così belle come educare il prossimo.

Electro-bolt
Uhm. Non saprei dire se sia potente o meno, comunque il bersaglio dell'Electro-Bolt rallenta e perde parte degli scudi. Meglio che niente, direi.

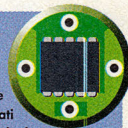
Bomba
Ah, la soddisfazione di fare piazza pulita di tutti gli avversari. La Bomba ha, per l'appunto, questo effetto. Da utilizzare quando si può fare un bel danno - inutile buttarla via per un avversario solo. A meno che siate secondi, è ovvio.

Scudo
Il mio spirito aggressivo rifugge di fronte a queste vili trovate. Lo Scudo vi protegge dai colpi degli avversari e, parzialmente, dalle collisioni, ma al prezzo della vostra potenza di fuoco. Quando è attivo, infatti, non potrete sparare. D'altro canto, non tutti vogliono finire la gara al secondo giro perché massacrati dalle armi nemiche, quindi potrebbe essere utile...

Plasma
Ecco qualcosa che dà veramente soddisfazione. È un'arma lenta e imprecisa, ma una volta carica vi assicura una potenza distruttiva al livello di una qualunque Morte Nera. Gli eventuali avversari che vi fossero davanti quando il flusso parte rimpiangeranno sinceramente di non essersi fatti superare.

Onda Sismica
Quando si parla di armi efferate... Con questo power-up potrete generare un'onda sulla pista, che seguirà il circuito per qualche decina di metri. Il risultato è che tutti gli avversari immediatamente davanti a voi verranno ribaltati e/o distrutti - meraviglioso.

REQUISITI DI SISTEMA

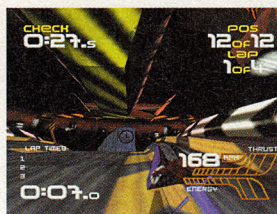
Quando si parla di *Wipeout 2097*, si parla di computer potenti. Il minimo è un Pentium 133, con sedici mega di RAM, scheda acceleratrice 3D (sono supportati tutti i modelli che seguono le specifiche Direct3D, con una versione specifica per gli acceleratori equipaggiati con chip 3Dfx) e, naturalmente, lettore CD-ROM a doppia velocità e scheda audio. Per ottenere una buona fluidità di gioco è comunque raccomandato un Pentium 166 MHz o superiore.
Lo spazio occupato su disco fisso va dai dieci mega circa dell'installazione minima fino agli oltre cinquanta dell'installazione completa.
L'unico sistema operativo supportato è Windows 95, il che assicura comunque la piena compatibilità di tutte le schede audio e tutti i dispositivi di input (viene consigliato il Gravis Gamepad, ma noi ci abbiamo giocato egregiamente anche con altri joypad).

LA SCATOLA DEI SOGNO

Le console possono essere considerate dei fratelli minori dei PC, sotto certi punti di vista. Si tratta di computer dedicati esclusivamente al gioco, che vengono normalmente collegati al televisore invece che avere un monitor, e dal prezzo più abbordabile di quello di un sistema PC che possa far girare giochi equivalenti.
Il mondo delle console è bizzarro e umorale. Anni fa - a me sembrano millenni - le tre console più famose erano l'Atari VCS 2600, l'Intellivision della Mattel e il ColecoVision. I padri facevano la fila nei negozi di elettrodomestici (ebbene sì, a quei tempi i negozi di computer erano roba per gente seria) per comprare ai loro adorati pargoletti quei potenti mezzi: 8 bit, pochi kilobyte di RAM, sedici colori quando andava bene. Ciascuno era convinto che la sua console fosse la più bella o la più divertente (il famoso conflitto tra grafica e giocabilità data proprio a quei giorni), e il tempo passava così. Al termine dell'era delle console a 8 bit ci fu un periodo di relativa quiete, mentre si preparava l'uscita della nuova generazione.
Il SuperNES della Nintendo e il MegaDrive della Sega furono i grandi protagonisti dell'era dei sedici bit. Si iniziava a vedere in giro qualcosa di decente, anche per i canoni attuali, e conversioni di giochi da bar che finalmente mantenevano qualcosa dell'originale oltre al titolo. La diatriba fra grafica e giocabilità continuava a imperversare, comunque, e c'era già chi rimpiangeva i vecchi giochi a otto bit.
Quando uscirono le prime console a 32 bit (3DO, e Amiga CD32) furono in molti a credere che la guerra fra grafica e giocabilità fosse finita, e che quest'ultima ne fosse uscita sconfitta. Quando la Sony lanciò la PlayStation nel 1995, non pochi si dovettero ricredere. I primi giochi che uscirono per questa console, infatti, sposavano finalmente una grafica incredibile a una giocabilità altissima, il tutto a un prezzo interessante.
A tutt'oggi, la PlayStation è la console che vanta il maggior numero di unità installate - si parla di decine di milioni di pezzi nel mondo - e i suoi giochi continuano a essere tra i migliori disponibili al di fuori delle sale giochi.

gamepad in dotazione, questo tipo di problema era quasi inevitabile.

In secondo luogo, il fatto che i circuiti siano associati ai livelli di difficoltà, e che quindi non si possa correre su ogni pista a ogni difficoltà, rende un pochino meno longevo un gioco che avrebbe invece grandi potenzialità. A quest'ultimo punto, però, si potrebbe porre rimedio (immagino) con una certa semplicità, mettendo a disposizione dei giocatori delle nuove piste - magari scaricabili via Internet (come avviene per il gioco *POD*) - che si vadano ad aggiungere a quelle già esistenti. Chissà se rimarrà solo un mio desiderio, oppure se verrà realizzato…

Cercando di riassumere: grafica stupefacente, musica da hit parade, velocità da brivido e giocabilità mai vista. Penso di poter affermare senza timore di essere smentito che *Wipeout 2097* sarà un successo notevole.

Gmc

La grafica di *Wipeout 2097* è davvero eccezionale, soprattutto se sul vostro computer è installata una scheda acceleratrice.

COMMENTO

8

***Wipeout 2097* è, indiscutibilmente, un candidato al titolo di Gioco Di Corse Più Divertente Dell'Anno. Ma oltre alla giocabilità sfoggia una grafica da brivido e una ambientazione estremamente godibile. Non è uno di quei giochi che si dominano in pochi istanti, per via delle peculiari vetture pilotate, ma questo non fa altro che aumentarne la longevità. A suo sfavore giocano il numero (relativamente) limitato di circuiti disponibili e le richieste di sistema, onestamente gravose, purtroppo. Tuttavia, chi è in possesso di un computer che soddisfi l'esigente *Wipeout 2097* ha la possibilità di godersi un'esperienza assolutamente favolosa.**

GRAFICA 9

GIOCABILITÀ 9

LONGEVITÀ 7

SONORO 8

UNA SENSAZIONALE AVVENTURA DI ESPLORAZIONE E DIVERTIMENTO!

PC CD-ROM 3

ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM DI SUCCESSO!

i Muppet NELL'ISOLA DEL TESORO™

UN'EPICA AVVENTURA IN CD-ROM PER TUTTA LA FAMIGLIA!

Unisciti a Kermit™ nel ruolo del Capitano Smollett e all'intero equipaggio dei Muppet™ in una fantastica avventura! Visita nuove terre, incontra bisbetici pirati e risolvi incredibili rompicapi in questa entusiasmante caccia al tesoro che ti condurrà al forziere misterioso!

ACTIVISION®

Jim Henson

ESPLORA QUATTRO INCREDIBILI E SORPRENDENTI MONDI!

UNA MISCELA DI RISATE E APPRENDIMENTO

QUALITA' GRAFICA INCREDIBILE!

TANTI NUOVI MUPPET!

COME AL CINEMA!

I MUPPET SONO ACCOMPAGNATI NELLA LORO AVVENTURA DA DUE ATTORI IN CARNE E OSSA: L'INCONTENIBILE TIM CURRY E IL BRAVISSIMO BILLY CONNOLLY.

INCLUDE SPEZZONI DEL FILM!

Software&co.

via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

• **CASA:** Empire Interactive • **SVILUPPATORE:** Interno • **INTERNET:** http://www.empire.co.uk
• **DISTRIBUTORE:** C.T.O. • **TELEFONO:** 051/753133 • **PREZZO:** L. 79.900

Un flipper come al bar

Le simulazioni di flipper sono sempre esistite, fin dai primissimi home computer per arrivare ai moderni PC attrezzati di tutto punto. La Empire con questo Timeshock, secondo titolo della serie Pro Pinball intende dimostrarci fino a che punto si può arrivare con il realismo della simulazione!

Andiamo per un attimo indietro nel tempo: siamo nel 1995 ed è appena uscito *Pro Pinball: The Web*. Il simulatore in questione si rivelò come una delle più realistiche trasposizioni di un flipper elettro meccanico per i PC di casa nostra, pur con alcune pecche anche piuttosto evidenti che ne minavano in parte l'eccelsa giocabilità.

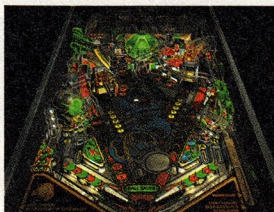
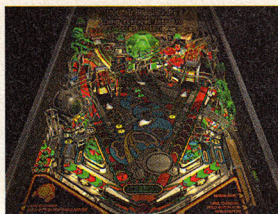
Torniamo ai nostri giorni: siamo nel 1997 ed è appena uscito il secondo prodotto della linea Pro Pinball; *Timeshock* (questo il titolo della nuova tavola simulata) si presenta come il degno successore di *The Web*, cercando di evitare i difetti del suo predecessore e candidandosi al titolo di migliore simulazione di flipper esistente sul mercato.

I flipper realistici sono sempre stati una rarità nel mondo dei videogiochi: avendo a disposizione un mezzo quale è il computer e dubitando della reale possibilità di uno schermo unito a una tastiera di poter realmente competere con il feeling di un vero flipper con vere palline e tutto il resto, spesso e volentieri le simulazioni di flipper per computer erano pensate come esempi di cosa potrebbe esserci in un gioco da bar se non ci fossero i limiti intriseci dei dispositivi meccanici, insomma chiari esempi di flipper verosimili ma impossibili da realizzare nella realtà.

La Empire ha invece sempre creduto nella simulazione realistica: se si deve creare un flipper all'interno di un computer, questo deve per quanto possibile essere tanto vicino all'esperienza reale da farla dimenticare, da far scordare al giocatore che il tavolo che sta affrontando non si trova su uno schermo piuttosto che in una sala giochi buia e piena di fumo. Dobbiamo dire con nostra grande soddisfazione che il bersaglio è stato centrato in pieno: *Timeshock* è in effetti il flipper più realistico (e appassionante) che abbiamo avuto occasione di provare da svariati mesi a questa parte!

Tutto appare come potrebbe essere in uno qualsiasi dei migliori flipper usciti nelle sale in questi anni: il tavolo ispirato a un tema particolare, in questo caso i viaggi nel tempo (da qui il titolo *Timeshock* del flipper stesso), un consistente numero di rampe percorribili dalle biglie, alcune calamite per gli effetti speciali (capaci di spostare le biglie, oppure di tenerle bloccate in un punto della tavola per un certo periodo di tempo), i soliti respingenti rotondi (bumper), gli usuali bersagli rettangolari (target) e un impressionante numero di luci e

Tra le varie visuali selezionabili, questa è quella che abbiamo preferito di gran lunga rispetto alle altre.

I punti di accesso alle due rampe di destra, molto importanti per le modalità speciali del gioco.

lucine varie per illustrare il progredire della partita e i bonus eventualmente collezionati.

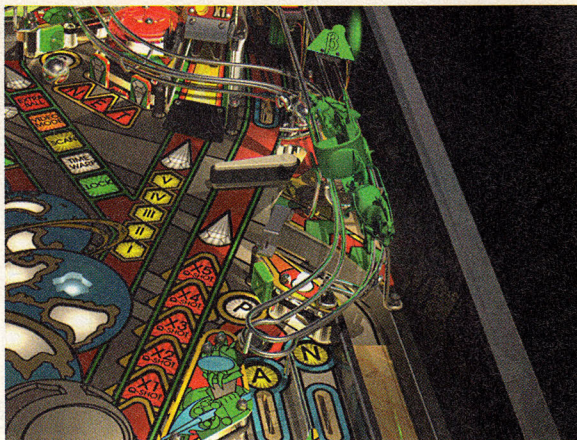
Sempre come nei veri flipper recenti, non poteva mancare in *Timeshock* il display LCD (una sorta di schermo montato nella sezione verticale del gioco), utilizzato non solo per visualizzare il punteggio e i vari bonus raccolti durante il gioco, ma anche come schermo vero e proprio nel caso di alcuni giochi nel gioco: il cosiddetto e famosissimo Video Mode, ormai presente in ogni flipper che si possa considerare degno di attenzione.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Non basta preoccuparsi di riprodurre perfettamente il movimento delle biglie sulla tavola, un flipper ideale deve anche presentarsi con un aspetto il più realistico possibile. *Timeshock* sotto questo punto di vista eccelle senza problemi, presentando su schermo una riproduzione quasi fotografica del flipper simulato, riprodotto (ed effettivamente simulato anche nei minimi movimenti) con una accuratezza quasi maniacale. Ogni singolo meccanismo ha la sua funzione e è animato su video, le biglie riflettono la sezione di tavola sulla quale stanno passando, gli effetti sonori riproducono fedelmente quanto si potrebbe sentire su di un vero gioco da bar; ci sono momenti in cui non si crederebbe di star giocando di fronte a un monitor PC. La grafica è stata precalcolata a differenti risoluzioni e varie combinazioni di colori, potendo spaziare dalla normale SVGA (640x480) a 256 colori fino a un'assolutamente strepitosa 1600x1200 in true color (i famosi 16 milioni di colori), passando per tutte le combinazioni intermedie dove con ogni probabilità sta quella che userete per le vostre partite, sempre che non abbiate una scheda video con 8 MB di RAM per poter godere della massima risoluzione!

A onor del vero dobbiamo dire che già in SVGA con 256 colori il gioco ha un aspetto decisamente positivo; aumentando profondità cromatica o risoluzione il tutto migliora, raggiungendo livelli decisamente elevati. Grande cura è stata posta anche al lato sonoro del gioco, con effetti sonori realistici e precisi ed una colonna sonora musicale in Dolby Surround che deve essere ascoltata per poterci credere.

UN'ALTRA PARTITA, POI SMETTO!

Appurato che il lato estetico è stato curato più che a sufficienza, passiamo a quello più importante per qualsiasi gioco: *Timeshock* è divertente da giocare? Durerà parecchio tempo oppure finirà dimenticato nello scaffale dei giochi da dimenticare? Con nostra grande gioia dobbiamo constatare che la giocabilità si attesta ad alti livelli, spesso e volentieri durante le prime partite vi scoprirete ad essere così coinvolti dal gioco da non voler interrompere la fase di apprendimento per cose futili come mangiare e dormire… con il passare del tempo e l'aumentare della vostra abilità inizierete ad acquisire una tattica di gioco più raffinata (vi consigliamo un'attenta lettura dei manuali del gioco, molto ben fatti e ricchi di consigli e suggerimenti su come affrontare la tavola per ottenere i bonus più interessanti) e a quel punto non sarà più semplicemente questione di giocare, vorrete ottenere sempre almeno un punto prima della partita precedente, ottenere qualcosa in più. Essendo il gioco in tutto e per tutto identico a un reale flipper, giocabilità e longevità sono coerentemente molto elevate: se amate i flipper e avete sempre desiderato possederne uno con *Timeshock* potrete essere finalmente felici senza occupare mezza stanza con un flipper reale, in caso contrario potrebbe comunque rivelarsi una piacevolissima esperienza di gioco.

Ad aggiungere realismo al realismo, potrete modificare non solo le opzioni comuni a tutti gli altri giochi ma anche tutti i parametri propri di un vero flipper, operando (per precisa scelta dei programmatori) allo stesso modo in cui operano i gestori delle sale giochi quando debbono configurare le loro macchine, un'opzione davvero sfiziosa per gli appassionati del genere!

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Il sistema minimo che occorre per poter giocare in modo consono a *Timeshock* è dotato di un Pentium60, 8 MB di RAM, un lettore di CD-ROM nonché una scheda grafica veloce e una decina di MB liberi su disco fisso. Per poter godere delle risoluzioni maggiori al massimo del dettaglio grafico è invece caldamente consigliato possedere almeno un Pentium166 con 32 MB di RAM, una scheda sonora compatibile con Windows 95 e una scheda video con 8 MB di RAM se si desidera giocare alla risoluzione più elevata in assoluto, non dimenticando che anche il monitor dovrà essere di qualità adeguata. Per le risoluzioni medie un Pentium133 con 16 MB di RAM è più che adeguato e permette splendide partite senza compromessi di sorta. Sul CD-ROM di *Timeshock* sono presenti sia la versione Windows95 sia quella per MS-DOS, virtualmente identiche tra loro.

COMMENTO

La Empire ha colpito nel segno con questo suo *Timeshock*, riuscendo a realizzare una simulazione di flipper sensibilmente migliore, soprattutto a livello grafico, del primo titolo della serie uscito ormai più di un anno e mezzo fa. *The Web* aveva alcuni piccoli difetti come l'assenza delle scritte nelle luci durante il gioco, in questo nuovo prodotto è difficile trovare difetti, e sicuramente non ne abbiamo trovati noi in ore e ore di piacevole collaudo.
Se state cercando un flipper "da computer", con effetti speciali e tavola in movimento sullo schermo non dovreste nemmeno considerare questo titolo, se invece adorate i flipper per quello che sono e riuscite a rinunciare alla fisicità che fondamentalmente solo una macchina reale può dare al giocatore, troverete in *Timeshock* la risposta alle vostre ricerche. In ogni caso, cercate di dargli un'occhiata, il gioco lo merita.

GRAFICA 9

GIOCABILITÀ 8

LONGEVITÀ 8

SONORO 7

8

• CASA: BMG Interactive • SVILUPPATORE: Lobotomy Software Inc. • INTERNET: http://www.bmg.com/inter/int.inter.html
• DISTRIBUTORE: BMG Interactive • TELEFONO: 02/8881 • PREZZO: L.83.000

Nella tomba del faraone

Poche civiltà al mondo sono in grado di esercitare lo stesso fascino degli antichi Egizi. In Exhumed dovremo vagare per tombe, rovine e templi, alla ricerca di una malvagia entità che minaccia il genere umano. Originale? Non troppo, come vedremo insieme...

Come avrete già intuito dalle immagini, *Exhumed* è uno sparatutto in prima persona, che tenta di ricalcare l'impostazione dei capisaldi di questo genere, come *Doom*, *Duke Nukem* e *Quake*. Anche in questo caso dovrete arrestare l'avanzata di una civiltà aliena assai ostile nei confronti della popolazione terrestre. Questa volta, la vicenda è però ambientata tra le rovine dell'antico Egitto. Infatti, durante l'esecuzione di alcuni scavi archeologici nei dintorni di quel che fu l'antica città di Karnak, una forza oscura si è sprigionata dopo millenni di letargo. Nessuno conosce però da cosa sia stata originata tale forza malvagia; dei pochi sprovveduti che si sono addentrati nella valle di Karnak non si è, infatti, saputo più nulla. Tocca dunque al giocatore avventurarsi tra le mura della misteriosa città egizia, per cercare di capire quello che sta accadendo. Il nostro prode eroe si renderà ben presto conto che la sua missione non consisterà in una semplice passeggiata culturale tra antiche rovine egizie.

Infatti, è inutile ricordare che, come al solito, il destino di tutta l'umanità sarà riposta nelle sue mani e che centinaia di orribili creature si sono risvegliate da un lungo sonno eterno per dargli un caloroso benvenuto.

Chi potrebbe mai immaginare che in queste invitanti acque cristalline si celano voracissimi piranha giganti.

PROFESSIONE MOSTRO

Le creature che popolano la città di Karnak non sono dunque particolarmente affettuose. Gli unici animaletti innocui che la abitano, sono i topi (a cui potrete comunque sempre sparare, nel caso non vi fossero particolarmente simpatici).

Certamente più pericolosi sono invece i ragni velenosi, capaci di muoversi velocemente sia sul pavimento sia sul soffitto, e i sempre affamati pirana giganti. Poi ci sono gli Anubis (ovvero i guardiani delle tombe) famosi per la loro capacità di infliggere danni considerevoli sia da lontano (con scariche elettriche) che da vicino (grazie ai loro artigli affilati). Infine, non potevano certo mancare le mummie che, in questo caso, lanciano spiriti malvagi contro chiunque gli si avvicini. A questi simpatici mostri vanno poi aggiunti i guardiani del libro ed altre mastodontiche creature (volanti e non) che incontrerete nei livelli finali del gioco e su cui caliamo un velo di mistero giusto per non togliervi il gusto della sorpresa.

COSA VEDONO I MIEI OCCHI

L'aspetto grafico non è particolarmente eclatante: i mostri sono realizzati bidimensionale e animati con una bassa quantità di fotogrammi per secondo. Le mappe sono poco articolate e le ambientazioni non riescono a regalare il giusto coinvolgimento.

La visuale utilizzata in *Exhumed* è quella in prima persona (ossia vedrete attraverso gli occhi dell'eroe). Un pannello posto alla base del video vi darà tutte quelle informazioni che possono tornare utili durante le diverse fasi di gioco. Sulla sinistra di tale pannello vi è l'indicatore del livello di magia; quest'ultima necessaria per utilizzare gli oggetti magici che incontrerete lungo il percorso. Durante le immersioni viene poi indicata l'aria residua presente nei polmoni, mentre una bussola ed una mappa eviteranno di perdersi negli articolati cuni-

Questa mappa offre una panoramica di alcuni livelli di Exhumed. Da notare che è possibile, se necessario, rivisitare livelli già completati in precedenza.

coli della città di Karnak.
Sul lato destro del pannello viene invece rappresentato lo stato di salute che ovviamente tenderà a diminuire ogni volta che il giocatore verrà colpito dai nemici.

SPARA CHE TI PASSA

Exhumed mette a disposizione del giocatore sette tipi di armi. Il machete è l'arma meno devastante ma, grazie al fatto di non richiedere munizioni, può sempre essere utilizzato in situazioni di emergenza. La mitica Magnum è invece una pistola molto efficace anche se molto lenta da ricaricare. Vi è poi l'M-60, famosa mitragliatrice dalle potenzialità distruttive elevate, ma che va utilizzata con un po' di parsimonia, per via del suo eccessivo consumo di proiettili.

Il giocatore potrà anche disporre di bombe a mano che sono tanto efficaci quanto pericolose.
Altrettanto rischioso è utilizzare i missili autoguidati, qualora infatti non trovino alcun bersaglio nemico da colpire questi torneranno indietro colpendo lo stesso giocatore! Infine ecco l'arma definitiva: le manette di Ra. Questi aggeggi permettono, infatti, di evocare una nube temporalesca che lancerà fulmini a chiunque si trovi sotto di essa.

IL TASTO DOLENTE

Per l'ennesima volta, ci troviamo di fronte ad uno di quegli sparatutto che, con scarso successo, tentano di emulare titoli famosi e pluriblasonati come *Doom*, *Quake* o *Duke 3D*. Questo modo di operare, che forse poteva andare bene fino a qualche anno fa, oggi non è più ammissibile. Il mercato dei videogiochi si è lentamente saturato sotto il peso di una eccessiva offerta, e così, l'innovazione è divenuta prerogativa essenziale per ogni videogioco che voglia ambire al successo in un mondo dinamico come quello informatico.

Purtroppo, *Exhumed*, non ha mostrato alcuna innovazione degna di nota, e, come se non bastasse, ha presentato evidenti lacune rispetto alla diretta concorrenza. Il motore grafico utilizzato, ad esempio, non è assolutamente paragonabile a quello di *Duke Nukem* né tantomeno a quello di *Quake* (che, tanto per intenderci, è uscito sul mercato con circa un anno di anticipo), e, se si tiene conto che, a breve, usciranno titoli del calibro di *Quake 2*, *Unreal* ed *Hexen 2*, ecco che il voto finale è presto spiegato. *Exhumed*, d'altronde, altro non è che la conversione dell'omonimo videogioco uscito per console qualche tempo fa, e così, come spesso succede in questi casi, nel momento in cui è stata sfornata la versione per PC, questa si è rivelata di concezione ormai sorpassata.

REQUISITI DI SISTEMA

La configurazione minima necessaria per avviare *Exhumed* consiste in un semplice 486 DX a 66 MHz dotato di lettore Cd-Rom a doppia velocità, con circa 40MB di spazio su disco rigido e 8MB di RAM. Tutte le schede sonore compatibili Sound Blaster sono supportate. Il videogioco è stato concepito per funzionare in ambiente DOS, ma volendo, si può tranquillamente far girare sotto Windows 95. Il controllo di *Exhumed* può avvenire via tastiera, joystick o mouse. Ricordo infine che il multiplayer può avvenire unicamente su reti IPX.

COMMENTO

Credo che i voti espressi qui sotto parlino da soli. Purtroppo non è mai piacevole «bocciare» un videogioco, anche perché si intuisce facilmente che dietro ad ogni opera si nasconde pur sempre il duro lavoro di molti programmatori. Un conto è comunque rispettare il lavoro altrui, un altro è riconoscere che il risultato di tale sforzo non sia nemmeno paragonabile ai videogiochi della stessa fascia di mercato.
Exhumed **non apporta alcuna innovazione a quanto già visto in altri sparatutto. Quello che comunque lascia maggiormente perplessi è la scarsa qualità che si riscontra in ogni aspetto di tale videogioco.**
La grafica è curata approssimativamente e spesso non manca di mettere in luce strani errori di programmazione. La musica di sottofondo è discreta ma gli effetti sonori possono risultare alla lunga quasi fastidiosi. L'interattività con il mondo esterno è pressoché nulla mentre è inutile evidenziare che, dinanzi a un simile videogioco, è facile stancarsi anche solo dopo poche ore di utilizzo. In definitiva GMC sarà sempre lieto di assegnare bei voti... Sempre che vi siano le premesse per farlo.

GRAFICA 5

GIOCABILITÀ 4

LONGEVITÀ 4

SONORO 5

4

• CASA: GT Interactive
• DISTRIBUTORE: Halifax
• SVILUPPATORE: Kinesoft
• TELEFONO: 02/413031
• INTERNET: http://www.gtinteractive.com
• PREZZO: L.49.000

Una bolla tira l'altra

Finalmente possiamo giocare anche noi con Puzzle Bobble, uno dei più divertenti puzzle game presenti in sala giochi! Grado di violenza zero, personaggi carini a tutto tondo e un sacco di bolle da far scoppiare!

REQUISITI DI SISTEMA

Puzzle Bobble è un gioco poco esoso ed ideale anche come realizzazione tecnica. Un qualsiasi Pentium con Windows95 sarà ben più che sufficiente posto che sia compatibile con le ormai onnipresenti librerie Microsoft DirectX, presenti sul CD-ROM del gioco pronte per essere installate se necessario. Una qualsiasi scheda audio è più che adeguata per la riproduzione degli effetti sonori mentre per le musiche è utilizzato unicamente il lettore CD. Novità piacevole: non è richiesta alcuna occupazione su disco fisso; il gioco funziona direttamente da CD-ROM senza installare alcunché di suo.

I più preparati tra voi lettori sicuramente conosceranno Bub e Bob, i due protagonisti della trilogia di *Bubble Bobble* della Taito, dove prima sotto forma di simpaticissimi draghetti e poi con il loro aspetto originale di ragazzi i due dovevano battere i cattivi di turno raccogliendo bonus di vario genere in una delle più famose saghe di giochi a piattaforme che la storia ludica ricordi. Terminate le loro fatiche i due sono tornati tempo addietro nelle sale giochi come protagonisti, seppure secondari, del riuscitissimo *Puzzle Bobble* convertito proprio adesso per PC dotati di Windows95.

CERCARE SOLUZIONI

Un puzzle game è un gioco molto particolare, non si devono abbattere nemici o conquistare terre lontane, ci si trova invece alle prese con delle «pedine» da muovere e combinare secondo determinate regole che, se seguite con attenzione permettono di continuare il gioco all'infinito o quasi. Il più famoso gioco del genere è stato senza dubbio l'ormai antichissimo *Tetris*; come il suo grande progenitore anche *Puzzle Bobble* ha una caratteristica peculiare: si basa su regole semplicissime riuscendo nonostante questo a catturare l'attenzione del giocatore in modo quasi ipnotico.

LE REGOLE

Il campo di gioco è un'area rettangolare, nella quale con l'aiuto dei due draghetti di cui sopra dovrete man mano sistemare delle bolle di varie colorazioni. Le bolle possono rimbalzare sulle pareti laterali dell'area di gioco ma se vengono in contatto con il «soffitto» o con un'altra bolla si fermano e vi rimangono appiccicate.

Quando tre o più bolle dello stesso colore si trovano in posizione adiacente, esplodono con una colorata animazione! Scopo del gioco è liberare l'area da tutte le bolle presenti, lanciando in modo oculato tutte quelle che ci arrivano in sequenza per riuscire a eliminare sistematicamente tutto ciò che si vede sullo schermo.

Nel caso non ci si riesca si vedranno le bolle che col progredire della partita si accumuleranno sempre di più; qualora una bolla raggiungesse il fondo dell'area di gioco, la partita sarà perduta. Onde peggiorare la situazione del giocatore è stato introdotto anche una sorta di soffitto

Il giocatore di sinistra ha decisamente perso la sfida, come si può notare dal colore nero che assumono tutte le bolle in questa eventualità.

mobile: ogni tot secondi il bordo superiore dello schermo scenderà di una riga, diminuendo l'area di gioco e avvicinando ulteriormente le bolle al pericoloso fondo dello schermo.

BOLLE SPECIALI!

Le esplosioni non sono l'unico metodo per togliere di mezzo le bolle, molto importante è anche il fatto che se rimangono elementi sospesi nel vuoto (abbiamo descritto questa situazione in alcune foto presenti in queste pagine), questi cadranno verso il fondo dello schermo per poi scomparire. Per aiutare il giocatore esistono alcuni bonus sotto forma di bolle dalla foggia particolare, come il fulmine (che quando esplode elimina un'intera riga di bolle con tutte le debite conseguenze), la bomba (più che ovvio il suo scopo: elimina un bel po' di bolle a lei prossime se colpita), l'acqua (cambia tutte le bolle che incontra con bolle di un solo colore) e altri.

In presenza di uno di questi bonus occorre pensare tatticamente: non sempre è preferibile utilizzarli appena possibile, a volte aspettare può portare grandi vantaggi ovviamente dipendenti dalla situazione della partita in corso.

DIFFERENTI STILI

Puzzle Bobble si può giocare da soli o in due l'uno contro l'altro. Se siete soli potrete decidere se affrontare il gioco in modalità classica oppure in "challenge mode". Ciò che differenzia i due stili di gioco è l'importante particolare che nel modo classico ci si ritrova a dover affrontare una serie di livelli in sequenza di difficoltà crescente, mentre nella modalità challenge è come se stessimo giocando a un unico lunghissimo livello, dato che in questa modalità il bordo superiore dell'area di gioco non scende mai: in vece del suo spostamento apparirà una nuova riga di bolle in cima allo schermo, che ovviamente dovrete eliminare prima che, riga nuova dopo riga nuova, l'intero spazio venga inesorabilmente occupato.

Il gioco offre però le sue caratteristiche migliori quando la modalità è a due giocatori, è possibile infatti sfidare un amico via rete, Internet, seriale o anche (soprattutto?) sullo stesso computer, visualizzando allo stesso tempo le aree di gioco di entrambi gli sfidanti. Oltre alle consuete regole, nel gioco a due c'è una piacevole novità: qualora si riuscisse a far cadere - come descritto in un precedente paragrafo - delle bolle oltre il fondo dello schermo, queste riappariranno sparse casualmente nell'area di gioco dell'avversario, causandogli non pochi dolori, visto che quasi sempre il loro arrivo rovina le eventuali disposizioni tattiche di bolle messe faticosamente in posizione dal giocatore.

Pur controllando due simpatici draghetti che sparano innocenti bolle colorate, scoprirete come il gioco a due possa essere decisamente avvincente! Non si conteranno i momenti in cui riderete come matti per essere riusciti a riempire lo schermo del vostro avversario di bolle, magari proprio mentre lui cercava di fare lo stesso nei vostri confronti!

Certamente non si può dire che *Puzzle Bobble* sia un gioco che sfrutti a fondo l'hardware dei PC dell'attuale generazione, ma non gli occorre richiedere di più: è perfetto così come è. Non dimenticate di invitare qualcuno a casa vostra, ricordatevi che giocare da soli è ok, ma in due il divertimento come minimo raddoppia!

Gmc

BOLLE CADENTI

Durante il gioco dovrete cercare il più possibile di sfruttare situazioni simili a quelle che potete vedere in queste immagini. Far cadere un gruppo di bolle vi permette di sveltire il gioco quando siete in modalità singola, nonché di rovinare non poco le tattiche dell'avversario nel caso stiate giocando in due. In questo caso non solo questa è una tattica utile, ma dovrete cercare di far cadere quante più bolle possibile visto che spesso sono proprio mosse come queste a decidere la vittoria!

Quella bolla nera sembra fatta apposta per essere sparata là in alto...

...in effetti l'idea è buona, le altre bolle sono ormai destinate a cadere.

Una situazione come questa è davvero clamorosa, le bolle sono vicinissime al bordo inferiore...

...ma eliminando tutte le bolle grigie che tenevano il grappolo appeso al soffitto, abbiamo vinto!

Gli sviluppatori sono riusciti a realizzare questo gioco della Taito in modo decisamente accurato: sia i particolari grafici sia la frenetica giocabilità si possono ritrovare in tutto e per tutto in questa versione per computer casalingo, con l'indubbio vantaggio di non dover inserire un gettone ogni volta che si perde l'ennesima partita!
Se è vero che il gioco in modalità singola può rivelare una longevità non eccessiva, è nella modalità della sfida a due che *Puzzle Bobble* offre sicuramente il meglio di se, garantendo ore e ore di sfide all'ultima bolla, poco ma sicuro! La colonna sonora in formato CD audio fa da ottimo contorno al tutto, da segnalare - per chi c'era all'epoca - la splendida versione remixata della musica originale di *Bubble Bobble*. Noi ci siamo fatti una cassetta e l'ascoltiamo in macchina, farete altrettanto?
Un gioco divertentissimo e ben realizzato, ottimo come intervallo tra una simulazione complicatissima e l'ennesima avventura grafica piena di enigmi.

COMMENTO

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO	GLOBALE
7	9	7	7	8

• CASA: Sir Tech
• DISTRIBUTORE: Software&Co.
• SVILUPPATORE: Ian Currie
• TELEFONO: 0332/861133
• INTERNET: http://www.sir-tech.com
• PREZZO: L. 64.000

Una vita da mercenario

Dalla Sir-Tech arriva la versione multigiocatore di uno dei migliori giochi strategici a turni di tutti i tempi. Se avete sempre desiderato iscrivervi alla legione straniera o provare l'ebbrezza di combattere come mercenario, con *Deadly Games* avete trovato pane per i vostri denti! Tutto quello che si può desiderare da un gioco di questo genere c'è, e anche molto di più...

Straordinario. Superbo. Memorabile. Queste le parole che si sentivano uscire dalla bocca di chiunque avesse giocato a fondo a quel capolavoro di progettazione che era *Jagged Alliance*. Ma nel contempo si poteva udire un solo grande rammarico: "Ah, se fosse multigiocatore...". Ian Currie, che con *Jagged Alliance* si è imposto come uno dei più brillanti progettisti di giochi in circolazione, non poteva restare certo indifferente a lungo a tale richiesta. Dopo neanche un paio di mesi dall'uscita del gioco, già stava lavorando a una versione con tali caratteristiche. Ed ecco che finalmente, dopo quasi due anni da allora, ci ritroviamo tra le mani questo gioiello di videogioco, in grado di offrirci grande divertimento per mesi interi senza mai stancare giocando contro amici e parenti.

Per chi non avesse giocato al buon vecchio *Jagged Alliance*, il gioco consisteva essenzialmente nel mettere in campo tattiche di guerriglia in perfetto stile da Vietnam, con movimenti attraverso paludi e foreste selvagge, appostamenti dietro cespugli, individuazione e eliminazione di trappole di ogni genere, assalti a strutture abbandonate e a villaggi occupati da forze militari nemiche.

La chiave del successo di *Jagged Alliance* era fondamentalmente dato da tre elementi chiave. Il primo era che a differenza degli altri giochi di questo tipo, il manipolo di uomini che controllavamo non era composto non da semplici pedine senza volto, ma da personaggi caratterizzati che pensavano e reagivano in modo sempre diverso l'uno dall'altro. Il secondo era lo splendido sistema di gioco, anni luce avanti rispetto a quelli visto in giochi come *Laser Squad*, *UFO* o *X-COM 2*. Per capire vi basti pensare che le risposte dei nostri uomini ai colpi del nemico in questi ultimi potevano essere decise ed eseguite solo dal computer, mentre in *Jagged* pos-

Sibilo è un elemento molto prezioso, la sua velocità operativa le permette di andare in avanscoperta e di reagire tempestivamente in caso di agguati.

Quando si attraversano zone molto scoperte, c'è sempre il rischio di trovare il terreno minato. Lince, con il suo metal detector, ci può dare una mano ad individuarle. Kaboom saprà poi come disinnescarle...

Perquisire un edificio è importante, soprattutto per non dover rischiare di lasciarsi alle spalle un eventuale nemico nascosto, ma è anche un operazione molto pericolosa a causa delle innumerevoli trappole che vi si possono trovare...

sono essere controllate dal giocatore! Se qualcuno ci sparava alle spalle con un fucile e ci mancava, noi potevamo girarci e decidere di farlo secco con una bella raffica di M16 oppure optare per una ritirata strategica lanciando un bel fumogeno e dandocela a gambe. Terzo, ma non meno importante, l'incredibile interazione con fondali e oggetti! Se in *Jagged Alliance* si entrava in una casa e si trovava una boccetta di vetro, dell'olio, una tanica di benzina e un fazzoletto, noi potevamo per esempio unire gli oggetti e fabbricarci una bomba Molotov!

Ecco, *Deadly Games* è in pratica il medesimo grandissimo gioco, ma senza il limite di *Jagged*, ovvero quello di avere un numero di missioni limitate e da giocare esclusivamente da soli. *Deadly* infatti ha sì una nuova campagna già pronta da giocare tutta d'un fiato e una campagna "tutorial" per apprendere i segreti e i trucchi per essere uno stratega perfetto, ma soprattutto ha in più un fantastico editor di campagne, in cui possiamo progettare un'intera avventura stabilendo la sequenza delle mappe, il denaro di partenza e gli obiettivi, e un editor di mappe sensazionale!

Per quanto la grafica del gioco sia quanto di più essenziale si sia visto da parecchio tempo a questa parte, e quindi chi è abituato allo splendore grafico di giochi come *Red Alert* si troverà disorientato, tutto il gioco è strutturato in modo da riuscire ad offrire visivamente al giocatore immediatamente i dati di cui necessita per poter valutare tatticamente lo svolgersi della battaglia. E, vi assicuro, dopo qualche giorno di avere una grafica simile non vi importerà più nulla!

L'intelligenza artificiale dei nemici è, come per il precedente, uno dei punti di forza di questo splendido gioco, sicuramente la migliore in circolazione, tanto che questo è uno dei pochi giochi in cui vale seriamente la pena farsi le mappe per giocarle da soli oltre che in multiplayer. Ma quello che veramente lascia allibiti è quanto sia stato diversificato il comportamento dei vari personaggi in gioco. Ogni singolo uomo che controllate in *Deadly Games*, ha una sua storia e un suo modo di vedere la vita e la battaglia, e quindi si comporterà in modo differente di fronte ai vari eventi. In *Deadly Games* multiplayer infatti i nostri avversari non sono più solamente figure a noi sconosciute, ma sono anche loro mercenari della AIM (Associazione Internazionale dei Mercenari) con una storia precisa. Prima di ogni mission si svolgono le trattative con la AIM, e i vari giocatori umani competono offrendo diverse cifre ai migliori mercenari per accaparrarseli, e questa sezione già di per se è estremamente divertente.

Una volta in campo poi, le relazioni che si instaurano tra gli uomini sono incredibili: i mercenari più esperti avvertono la presenza di Mike (una leggenda vivente alla AIM) tra le fila del nemico e cominciano a tremare, lo stesso Mike che quando sta per uccidere Scully, con un tono che fa capire il perché Ian Currie ha voluto attori professionisti per le voci dei personaggi, dice: "Certe volte odio questo lavoro: Robert è quasi uno della famiglia per me..." e gli spara. Ma se non vi sembrasse ancora abbastanza, pensate che tutto questo, se avete una rete di computer, può finalmente ora avvenire in multiplayer, facendo fronteggiare quattro squadre controllate da giocatori umani, dando vita a spettacolari imboscate e scontri di ogni genere, piazzando mine e mortai in punti strategici e facendo saltare i ponti al momento giusto. Ah, se tutti i giochi fossero così!

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Il minimo richiesto per giocare a *Jagged Alliance - Deadly Games* è un CD-ROM a doppia velocità, 400KB liberi di memoria base, 8 MB di memoria, 53 MB di spazio su hard disk per l'installazione e ovviamente una scheda VGA. Le schede sonore supportate sono la classica Adlib, tutta la linea Sound Blaster e Roland, compresa la spettacolare Sound Canvas. Il processore minimo per giocarci indicato dalla Sir-Tech è il 486/66 MHz e, una volta tanto, è veramente sufficiente. Il gioco funziona perfettamente sotto Windows 95, anche se essendo un programma DOS può dare qualche problema nell'installazione ai meno esperti di questo ormai vecchio sistema operativo. Il multiplayer supporta gioco via modem, seriale e network, e anche attraverso Ten, Total Entertainment Network, uno dei grandi colossi del multigiocatore in Internet.

COMMENTO

8

***Deadly Games* non avrà una grafica da far girare la testa, ma una volta per tutte dimostra che non è la grafica che fa il videogioco. Offrendo al giocatore un vero e proprio laboratorio per costruire campagne multiplayer da giocare con gli amici per settimane e settimane, questo gioiello creato dalla Sir-Tech per gli amanti della strategia non deluderà assolutamente le vostre aspettative, ponendosi tra i migliori del genere.**

GRAFICA 6

GIOCABILITÀ 8

LONGEVITÀ 9

SONORO 8

C&R K'orus - Roma

Chi mi da' il computer che voglio virgola al prezzo che voglio punto di domanda

Ergo punto di risposta

GARANZIA 24 MESI

Ergo è l'azienda che ha fatto della qualità e della soddisfazione del cliente il suo punto di forza. Per questo se avete molto da chiedere nei negozi Ergo potete trovare sempre il computer più adatto alle vostre esigenze e alle vostre tasche: processori da Pentium a Pentium Pro II configurazioni personalizzate, componenti e assemblaggio garantiti dai marchi CE e ISO 9002. Ergo non è solo i migliori prodotti ed un servizio personalizzato: oggi è anche un Club, un punto di incontro per chi è interessato all'informatica, ai suoi sviluppi, alle tendenze, all'Information Technology. E per chi condivide una filosofia di qualità. Compilate e spedite il coupon per ricevere: iscrizione gratuita all'esclusivo ErgoClub insieme all'abbonamento a Internet e la casella E-mail per un anno.

Offerta del mese

CHIAMATE IL NUMERO VERDE

Krono 6x86/166+
Cache 256Kb, Ram 32Mb, HD 1,2Gb, Mouse seriale, Win95, Lotus Smartsuite, Monitor 14" 1024x768n.i.
LIT. 1.799.000
IVA ESCLUSA

Kit Multimediale
CD-Rom 8x, Scheda audio 16bit, Casse acustiche 15W ampl.
LIT. 230.000
IVA ESCLUSA

Conseguenza Logica

Roma Tel. 06/66140630 - Fax 06/66140628 - BBS 06/66140130
Milano Tel. 02/55015323 - Fax 02/55015412

http://www.ergo.it
e-mail: info@ergo.it

Spedire via fax al 06/66140628 o per posta: Via della Nocetta 109, 00164 Roma

Sì voglio iscrivermi all'esclusivo

e ricevere **l'abbonamento a Internet e la casella E-mail per un anno a L. 99.000 + iva**

Nome.................................Cognome.................................
Via.................................Cap.................
Città.................Prov.........Tel.................Fax.................
Sesso [M] [F] Età.........Professione.................................
Possiedo un PC SI ❑ NO ❑ Modello.................................
Il mio venditore di fiducia è:.................................
Via.................................Cap.............Città.................Prov.........

G.Mico

• **CASA:** Virgin
• **DISTRIBUTORE:** Leader
• **SVILUPPATORE:** Viacom New Media
• **TELEFONO:** 167/821177
• **INTERNET:** http://www.vie.co.uk/vie
• **PREZZO:** N.D.

Diamoci un pizzicotto

La peggiore delle sfide, la più ardua delle battaglie è quella combattuta contro il nostro subconscio. Con *Slam Scape* sono le nostre paure più recondite a farla da padrone: l'incubo è iniziato!

La nostra avventura ha inizio una brutta e infausta notte mentre guidiamo verso casa completamente ubriachi. L'incidente è inevitabile.

L'ambulanza ci porta velocemente in ospedale, ma anziché imboccare il corridoio verso il reparto di terapia intensiva, la nostra barella viene spinta in un vecchio e sinistro scantinato sotterraneo della clinica. Intorno a noi possiamo udire le urla agghiaccianti di chi sta già sperimentando da tempo quello che ci attende. Siamo stati scelti per il progetto *Slam Scape*.

DEVO AVERE UN CIGLIO NELL'OCCHIO...

Prima che possiamo rendercene conto, nei nostri occhi vengono infilzati delle specie di elettrodi che permetteranno ai nostri nervi ottici di comunicare direttamente con il mondo virtuale in cui verremo proiettati per la nostra missione. In cosa consiste la missione? Semplice: lo Slam Scape Remulator era ancora in fase di collaudo (lo è tuttora per la verità) quando le menti dei sedici giovani volontari che si erano offerti di costruire il mondo virtuale, si sono inspiegabilmente fuse tra loro rimanendo intrappolate nel sistema. Per evitare noiose accuse di rapimento, i progettisti dello Slam Scape Remulator si sono visti costretti a "reclutare" delle vittime della strada come noi per provare a spegnere il sistema virtuale dall'interno e liberare così i sedici pionieri creatori di questo assurdo mondo.

L'assurdità gli appartiene nella misura in cui la nostra stessa psiche si rivela contorta. Infatti, il mondo di *Slam Scape* e le strambe creature che lo popolano sono totalmente frutto della nostra mente, uno scenario tanto spaventoso quanto quello dei nostri peggiori incubi.

Siamo appena esplosi per mancanza di energia, un'immagine che vedremo spesso.

NELLA PRATICA

Questo, tornando con i piedi e i cinque sensi per terra, è lo scenario della sequenza introduttiva presentataci subito dopo l'installazione di *Slam Scape*, una procedura davvero velocissima e, se è abilitata la funzione di auto-play del nostro CD-ROM, del tutto automatica: una volta inserito il CD nel lettore, verrà semplicemente verificata la presenza di DirectX versione 2. Il programma gira interamente da CD, perciò il nostro disco rigido rimarrà del tutto esente da nuovi file ingombranti: una soluzione senz'altro apprezzabile, anche se sarebbe stata opportuna la creazione di almeno un semplice collegamento nel Menu Avvio di Windows 95. Per giocare, d'ora in poi, sarà sufficiente inserire il CD e ci verrà mostrata una schermata con due pulsanti: uno per giocare, l'altro per la disinstallazione.

Premendo il primo di questi due, avremo accesso al menu principale del gioco dove potremo effettuare alcune scelte tra le opzioni che riguardano i volumi di musica ed effetti audio, la dimensione della videata di gioco, la profondità alla quale gli oggetti vengono disegnati all'orizzonte, e la possibilità di assegnare come meglio preferiamo i comandi alla tastiera o a un joystick.

REQUISITI DI SISTEMA

***Slam Scape* è stato progettato per Windows 95, la veloce ed efficiente installazione si limita ad installare DirectX 2, perciò lo spazio occupato su Hard Disk è praticamente nullo. Il nostro PC deve essere dotato come minimo di un processore Pentium 90, di 8 MB di RAM, di un CD-ROM a doppia velocità e di una scheda video con 2MB di RAM. È inoltre necessaria una scheda audio compatibile con lo standard Direct Sound imposto da DirectX. Sono vivamente consigliati almeno 16MB di RAM, un Pentium 120 ed un lettore CD 8X, dal momento che il gioco gira interamente dal dischetto argenteo. Un joystick non potrà che aiutarci a controllare meglio il nostro Slamjet.**

Oltre a queste selezioni di base avremo la possibilità di assistere a tre videoclip dei *Gods Live Underwater*, la band che ha creato le musiche del gioco.

Naturalmente, la prima voce del menu è quella che ci consente di iniziare il gioco. Selezionandola, ci ritroveremo alle prese con un frenetico arcade in 3D sviluppato su quattro livelli che dovremo superare in sequenza; in ognuno di questi dovremo trovare e liberare quattro "Orb-Id", delle sfere di energia contenenti gli alter-ego virtuali degli sperimentatori del Remulator. Scopriremo subito che il nostro compito è quanto mai arduo, per non dire quasi impossibile: gli ostacoli e i nemici che si metteranno sulla nostra strada verso la vittoria saranno spietati e accaniti nel loro scopo di prosciugare la nostra già esigua quantità di energia. Alla guida dello Slamjet, una specie di astronave-razzo dotata della maneggevolezza di una pallina da flipper, dovremo combattere contro orsacchiotti muniti di zanne ed unghioni taglienti, sanguisughe cibernetiche, libellule assassine e altre amenità di questo stampo, rimbalzando qua e là tra i muri del livello in cui saremo intrappolati fin quando non toccheremo i quattro Orb-Id. La situazione è alquanto frustrante poiché, nella maggior parte dei casi, non saremo nemmeno in grado di distruggere i nemici: il nostro cannone, lo Shockaball, sortirà solo l'effetto di allontanarli momentaneamente, così come le altre tre armi delle quali troveremo le munizioni (poche) sparse per il livello. L'arsenale prevede delle trappole per orsi a forma di dentiera del nonno, un cannone a ripetizione che spara delle spirali di energia e, oltre al già citato Shockaball, un potentissimo (già ma a che serve una bomba atomica se il nemico è immortale?) "Torp".

QUI MI SA CHE SI SCIVOLA...

Il controllo del nostro mezzo di battaglia, che possiamo ammirare da una visuale posteriore leggermente rialzata, è piuttosto difficoltoso.

L'accelerazione è bruciante, soprattutto se useremo i post-bruciatori, e per curvare non sarà sufficiente spostare a destra o a sinistra la leva del Joystick. Il veicolo tende infatti ad andare alla deriva lungo la linea della prima spinta data con i motori: la tecnica è quella di accelerare, frenare, girare la navicella e ridare gas. Dopo qualche minuto le cose diverranno senza dubbio più chiare, anche se la precisione di guida rimarrà un sogno (ma non ci avevano cacciati in un incubo?).

Le nostre possibilità di sopravvivere più a lungo in questo inferno sono legate alla raccolta di particolari gemme colorate, i "nodi di potenza". Ne troveremo di quattro diversi tipi, classificati in base al numero di punte che possiedono: dovremo cominciare a raccogliere (semplicemente passandoci sopra) un nodo a quattro punte, al quale potremo agganciarne uno a tre punte, quindi a due ed infine dotarci del nodo singolo. La nostra navicella ricava preziosa energia dai nodi di potenza, così, con tutti i quattro nodi attaccati sul retro del veicolo, potremo permetterci di saltare più in alto e riuscire a raggiungere gli Orb-Id, posizionati ad un'altezza tutt'altro che accessibile.

USATE SEMPRE LA TESTA...

Dopo numerose partite finite rovinosamente a secco di energia, si inizia ad intuire che dovremo ingegnarci a "usare" anche i nostri nemici allo scopo di toccare gli Orb-Id.

Capire il comportamento di quelle stranissime creature ci può aiutare non solo ad evitarle, ma anche a sfruttarle a nostro favore.

La conquista degli Orb-Id non è basata sulla forza ma sull'ingegno e sulla destrezza. Se saremo tanto bravi, abili e fortunati da riuscire a toccare e liberare le menti dei quattro creatori del livello, al centro della regione si aprirà la porta dell'Orbhead, entrando nel quale potremo accedere all'incubo... scusate, intendevo dire al livello successivo. La lotta è allietata da una grafica molto veloce e fluida, anche se non proprio dettagliatissima e da una colonna sonora in stile techno-funk.

Le ambientazioni dei quattro livelli sono piuttosto varie e fantasiose, così come i nomi delle regioni: si va dal lunapark di Carnivalhalla, passando per il deserto radioattivo di Uraniumania e la discarica di Repsychler, giungendo infine alle infuocate spiagge di Endless Bummer. Chiaramente, le difficoltà e la tenacia sfoderata dei nemici crescono di livello in livello, contribuendo a rendere quanto meno nervoso chi si avventura nel folle mondo di *Slam Scape*.

Gmc

L'idea di base di *Slam Scape* dà vita a un gioco senza dubbio originale, che a prima vista parrebbe votato alla frenesia e allo spara-spara più accaniti. Si tratta invece di un titolo impegnativo soprattutto dal punto di vista strategico. Per conquistare la nostra meta dovremo mantenere un gran sangue freddo ed elaborare un "comportamento" che ci aiuti a sfruttare tutto l'ambiente in cui ci muoviamo. Peccato che questa si riveli un'impresa davvero ardua, finendo troppo spesso (e presto) per stressarci a tutto danno della giocabilità. La longevità ne risente perché, per quanto finire *Slam Scape* richiederà molto tempo, questo non significa che un gioco di queste caratteristiche possa avere lunga vita sul nostro PC.

5

COMMENTO

GRAFICA 6 — GIOCABILITÀ 5 — LONGEVITÀ 5 — SONORO 7

- **CASA:** Sierra
- **DISTRIBUTORE:** Leader
- **SVILUPPATORE:** Synergistic Production
- **TELEFONO:** 167/821177
- **INTERNET:** http://www.sierra.com
- **PREZZO:** L. 99.900

Re? Solo per gioco

La vita di un Reale non è per niente semplice: alzarsi presto la mattina, raccogliere le tasse, partire per la guerra, combattere contro orde di orchetti, recuperare in continuazione principesse rapite. In una parola, Birthright.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIU'

Birthright può essere giocato anche in rete o contro un amico. Ogni giocatore prenderà il controllo di uno degli stati di Cerlia e dovrà vedersela con nemici controllati dal computer o vivi e vegeti. Ovviamente, un'esperienza del genere è decisamente più interessante del semplice confronto con il computer. Purtroppo, è possibile giocare in multiplayer solo sotto Windows 95 - l'installazione sotto DOS è incompatibile con il gioco in rete.

Il *Birthright* originale da cui è tratto questo gioco per computer è un gioco di ruolo che appartiene alla "serie" AD&D della TSR, la più famosa nell'universo dei giochi di ruolo su carta; si tratta tuttavia di uno scenario molto particolare, che invece di essere basato su un alto medioevo, in cui domina la magia, è ambientato in un mondo che vive una sorta di primo rinascimento, in cui il fulcro dell'azione è legato alle lotte tra i vari stati per il predominio del continente principale, Cerlia. La Sierra è una delle prime software house a cimentarsi in un gioco tratto dal vincente sistema della TSR dopo che quest'ultima si è slegata dalla SSI, e per mantenere vivo lo spirito del gioco di ruolo originale, ha creato un "simulatore di Re", piuttosto che un "semplice" GdR. In *Birthright*, infatti, dovrete occuparvi di tutti i compiti che richiedono l'intervento reale, dato che questa volta ricoprirete il ruolo di uno dei regnanti della terra di *Birthright* piuttosto che quello molto più umili di uno scapestrato gruppo di avventurieri.

In primo luogo, dovrete decidere su quale fra gli stati presenti nella penisola proposta dal gioco volete regnare. Ogni stato è diviso in un certo numero di regioni, ognuna delle quali possiede un determinato livello di produzione magica ed economica. Dopodiché, ogni turno avrete a disposizione due azioni "reali": queste possono essere l'arruolamento di un'unità militare, il raccogliere le tasse, la dichiarazione di guerra, e così via. Il vostro reame, infatti, sarà alleato con alcuni stati, ma perennemente in lotta con altri, quindi dovrete tenere sempre attivo un discreto esercito. Se le pressioni degli stati confinanti si dovessero appesantire troppo, potrete dichiarare guerra al vostro nemico principale e invadere i suoi possedimenti.

Normalmente, questo significa scontrarsi con le sue truppe: potrete delegare il controllo della battaglia ai vostri generali, e ottenere immediatamente il risultato dello scontro, oppure guidare le truppe in campo direttamente. La Sierra ha creato per la gestione delle battaglie un'interfaccia decisamente interessante, che è in tempo reale ma allo stesso tempo divisa in turni: prima della battaglia sceglierete il tipo di campo in cui volete

I quattro consiglieri vi seguiranno per tutto il vostro regno, indicandovi quali azioni dovete intraprendere e quali è meglio evitare.

Nei combattimenti in tempo reale dovrete indicare il tipo di attacco o di difesa per ogni personaggio.

affrontare il nemico (boschivo, aperto o percorso da un fiume, ad esempio) e poi schierare le truppe in campo. Il vostro esercito potrà avere unità di fanteria, di scout, di arcieri, di picchieri, di cavalleria pesante o di cavalleria leggera, e tutte queste unità potranno essere "normali", di elite o composte da mercenari, più abili ma senza ideali e pronti a rivoltarvisi contro come banditi se non verranno puntualmente ricompensati per i loro servigi. Insieme alle vostre unità, dovrete schierare i vostri leader, personaggi di eroismo straordinario, che oltre a guidare le truppe in battaglia grazie al loro carisma, potranno far capovolgere i risultati di una battaglia, magari lanciando una palla di fuoco al momento opportuno.

La battaglia è divisa in turni della durata fissa di qualche manciata di secondi. Il nemico muoverà le truppe al termine di questi turni, quindi avrete una decina di secondi di tempo per pianificare le vostre mosse o reagire a quelle del nemico. La disposizione e i movimenti delle truppe sono visualizzati da una griglia posta nella parte in basso a destra, che vi consente di capire immediatamente quali unità siano ingaggiate e quali no. Questa interfaccia è comodissima e intuitiva, e vi consente di controllare la battaglia direttamente senza troppi sforzi, anche se non avete mai giocato a un gioco di guerra. Naturalmente è poco precisa e dettagliata rispetto ai wargame o ai giochi imperniati solo sugli scontri militari, ma assolve egregiamente la sua funzione in *Birthright*.

Uno dei vostri compiti, quale regnante di un reame fantasy, è quello di accrescere la vostra fama in tutto il mondo conosciuto: in *Birthright*, l'unico modo è partire con due o tre compagni di viaggio e avventurarsi in imprese cavalleresche e nobili senza l'aiuto di umili soldati.

Per questo motivo, ogni tre o quattro turni, affiorerà la possibilità di partire per delle mini avventure, in cui potrete farvi accompagnare solo dai vostri leader più fidati. Si tratta, a tutti gli effetti, di livelli di edifici o sotterranei anche abbastanza estesi, in cui è nascosto un oggetto o un personaggio che dovrete recuperare o raggiungere. Ad esempio, a noi è capitato di dover entrare in un maniero conquistato da una banda di ladri, superare le difese esterne, trovare un modo (molto ingegnoso!) per arrivare sulle mura, e infine penetrare nella fortezza centrale. Ma non era finita: abbiamo anche dovuto cercare una minuscola chiave per accedere al sistema fognario del castello per poter trovare un mago (piuttosto ostico), che custodiva l'artefatto che stavamo così affannosamente cercando.

Queste avventure all'inizio sembrano solo una parte accessoria del gioco, ma in realtà sono uno degli elementi più interessanti e divertenti di tutto il gioco. Le avventure non sono create "casualmente", ma sono progettate singolarmente ad una ad una, e questo le rende una sfida completa e divertente.

State già pensando alle ore che dovrete spendere sul manuale di *Birthright* per imparare a controllare aspetti così differenti di un unico gioco? Fate male! Infatti, *Birthright* racchiude un completissimo sistema di istruzioni. In pratica, invece di iniziare subito a giocare al simulatore vero e proprio, potrete cimentarvi in scenari "già pronti", in cui sarete accompagnati passo dopo passo da un consigliere, che oltre a dirvi "cosa" dovete fare, vi dirà "come" farlo.

Birthright è un ottimo gioco proprio perché riesce a combinare generi diversi, come quello manageriale che vi permette di controllare lo status economico e sociale del vostro reame, quello da gioco di guerra, che vi consente di conquistare direttamente sul campo nuove province, e quello del gioco di ruolo più tradizionale, in modo che nessuno dei tre risulti noioso o ripetitivo.

Gmc

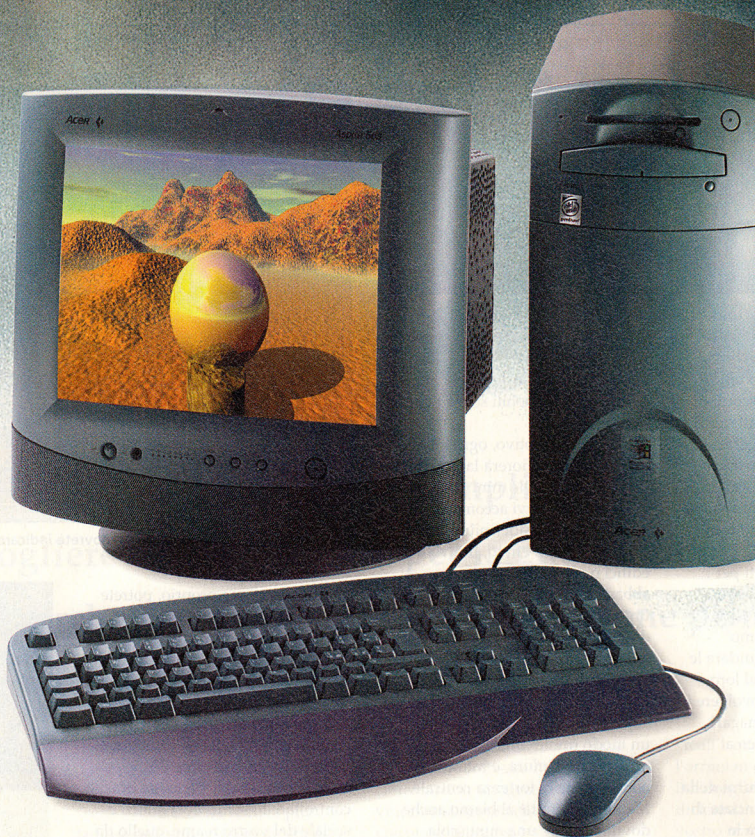
REQUISITI DI SISTEMA

Il sistema minimo per *Birthright* è un Pentium 60 con 8 MB di RAM. Con questa configurazione è però possibile installare la versione DOS del gioco, che non comprende la possibilità di gioco multiplayer. Per giocare alla versione completa sotto Windows 95, i requisiti salgono a un Pentium 90 con 16 MB di RAM. A seconda della velocità del vostro lettore CD-ROM, potrete scegliere di installare 27 MB (con un 4X o superiore) o di 70 MB (per CD più lenti), o quella titanica da oltre 160 MB.

COMMENTO

GRAFICA 7 — GIOCABILITÀ 7 — LONGEVITÀ 8 — SONORO 7

Birthright **riesce nell'obiettivo di unire diversi generi tra loro, in particolare quello manageriale della gestione del reame, quello tattico-strategico che vi consente di muovere le truppe sul continente e poi farle combattere sul campo di battaglia, e quello da vero GdR, che sebbene non sia completo come un gioco di questo genere "puro", è ugualmente divertente e sicuramente più vario. Un ottimo modo per esplorare tre mondi diversi dei videogiochi senza annoiarsi in nessuno.**

7

ACER ASPIRE
NUOVO LOOK MULTIMEDIALE.

Look moderno. Ergonomia estrema. Performance invidiabile. Qualità assoluta. Sono solo alcune delle caratteristiche che identificano **AcerAspire.**

Potente, versatile e, perché no, elegante. Rivoluzionario anche nel colore è il computer ideale per gli utenti più raffinati che, oltre alla funzionalità della macchina, non disdegnano di operare con uno strumento il cui design è stato curato nei dettagli.

AcerAspire è un minitower multimediale basato sul **Processore Pentium® con tecnologia MMX™** a **166** o **200 MHz.**

AcerAspire è lo strumento ideale per preparare e illustrare presentazioni multimediali. È dotato di un Monitor AcerView da 15". Interfaccia video 2 MB con acceleratore grafico a 64 bit. HDD da 2 GB EIDE. Scheda Audio, altoparlanti e microfono interni.

AcerAspire. Nuovo look multimediale

- **AcerAspire 3000 MT P166** **Lit. 4.290.000***
- **AcerAspire 3000 MT P200** **Lit. 4.790.000***

Per saperne di più rivolgetevi ai rivenditori Acer o contattateci: tel. 039-6842.1 - fax 039-652206

Visitate il nostro sito Internet: www.acer.it

New Ways of Thinking

AT.PB.697.ASP

L'odissea continua

Se le avventure fantastiche sono il vostro pane quotidiano, *Little Big Adventure 2* si propone come il gioco con cui trascorrere l'estate, fra grafica spettacolare e ambientazioni fiabesche.

In un remoto angolo dell'universo, risiede uno strano pianeta popolato da altrettanto originali creature. Tale corpo celeste si chiama Twinsun ("doppio Sole") e deve il suo nome al fatto di essere interposto tra due stelle simili al nostro Sole. Questa sua originale locazione non può che comportare una conformazione del pianeta alquanto strana. Infatti, proprio a causa delle due stelle, Twinsun è caratterizzato da una fascia di ghiacci disposta lungo tutto il suo equatore e da zone più calde che sono, manco a dirlo, localizzate ai due poli del pianeta.

Gli abitanti di Twinsun sembrano usciti da un libro di Richard Scarry o, alla peggio, da un malriuscito esperimento nucleare. Questo pianeta è popolato da quattro specie differenti: i Rabbibunnies, i Quetches, i Grobos e gli Spheros. I Quetches sono piccoli umanoidi con una testa ovale dalla quale spicca un rigoglioso ciuffo di capelli. I Rabbibunnies sono molto simili a conigli supersviluppati, mentre gli Spheros non sono altro che dei palloni a cui madre natura ha voluto attaccare un paio di braccia e gambe. I Grobos, infine, sono creature simili ad elefanti che si distinguono, oltre che per il loro buffo aspetto estetico, anche per simpatia e laboriosità.

L'AVVENTURA CONTINUA

Chiarito con che strano mondo avremo a che fare, non resta che rinfrescarsi un poco la memoria su quanto accadde nel primo episodio di *Little Big Adventure*. L'uomo cattivo da sconfiggere era rappresentato in questo caso da uno scienziato pazzo, che, perso il lume della ragione, aveva iniziato ad utilizzare le proprie invenzioni per instaurare una opprimente dittatura su Twinsun. Grazie alla tecnica della clonazione, infatti, era riuscito a crearsi un vastissimo esercito personale; mentre, con il teletrasporto, riusciva a tenere sotto controllo ogni angolo di questo pazzo mondo. L'obbiettivo del dottore non era comunque quello di conquistare il potere, quanto piuttosto quello di raggiungere il nucleo del pianeta per poter così estrarre la magia di Sendell (la Dea protettrice di Twinsun). Fece quindi evacuare l'emisfero settentrionale, così da poter iniziare indisturbato le sue trivellazioni. La Dea Sendell cercò allora di correre ai ripari, sorteggiando un nuovo supereroe tra la popolazione... il fortunato si chiamava Twinsen e, manco a dirlo, dopo innumerevoli peripezie riuscì a sconfiggere il malvagio dottor FunFrock. Sul pianeta Twinsun la serenità fu dunque ripristinata e, come si suole dire, tutti vissero felici e contenti.

Senza voler disilludere nessuno, né tantomeno fare il gufo, è comunque risaputo che la pace non è destinata a durare troppo a lungo... Eccoci quindi a due anni dal primo episodio di *Little Big Adventure* a dover ritornare su Twinsun per evitare che questo strano pianeta ricada nuovamente tra le grinfie di un altro cattivone.

LBA 2 inizia con un'incantevole presentazione in cui viene ripercorsa la precedente avventura di Twinsen, accompagnata dalle ormai mitiche note musicali della colonna sonora del primo episodio. Come prevedibile, Twinsen era diventato un vero e proprio eroe, ed ogni genere di tributo nei suoi confronti era stato disseminato lungo le strade di Twinsun. Il giovane paladino non si era comunque montato la testa e continuava a vivere serenamente insieme alla sua fidanzata Zoé.

La presentazione continua poi con una panoramica su Citadel Island in cui è possibile riscontrare tutti gli elementi caratteristici di

In questa sequenza animata si può apprezzare il peculiare stile grafico adottato dai francesi della Adeline Software.

Una scena idilliaca che mette in mostra le strane creature che popolano il mondo di Twinsun. Non c'è dubbio: alla Adeline non manca la fantasia!

Finalmente abbiamo trovato il guardiano del faro. Ora bisogna però farlo evadere da questa orribile prigione.

REQUISITI DI SISTEMA

Little Big Adventure 2 **funziona sia sotto Windows 95 sia sotto DOS. Richiede una notevole quantità di spazio su disco rigido che varia dai 50 agli 80 MB a seconda che si vogliano installare o meno i file sonori. Le risoluzioni dovrebbero essere di 640x480 a 256 colori durante le fasi di gioco, mentre i filmati sono rappresentati in 320x200 (sempre a 256 colori). È necessario avere perlomeno un processore Pentium con scheda SVGA, 8MB di memoria RAM e una scheda sonora compatibile Sound Blaster. Per quanto riguarda il parlato presente in ogni dialogo, questo sarà disponibile in tre lingue (inglese, francese e tedesco) mentre i sottotitoli sono presenti anche in spagnolo e italiano.**

una popolazione felice e serena. Il sole splendeva perennemente nell'azzurro cielo di questa ridente cittadina, mentre il Dino Fly (un simpaticissimo dragone volante, grande compagno di avventure di Twinsen) continuava a esibirsi in spettacolari evoluzioni aeree. Insomma, in questo vero e proprio angolo di paradiso, tutto sembrava essere a posto… Sennonché, tutto d'un tratto, minacciose nubi plumbee si affacciarono improvvisamente all'orizzonte. Tuoni e lampi iniziarono così a squarciare il cielo, mentre le nuvole gettarono in un profondo buio quello che, fino a pochi minuti prima, era il posto più invidiato dell'universo. La popolazione era terrorizzata e quasi tutti sentivano che qualcosa di terribile stava per accadere. Twinsen e Zoé, che fino a un attimo prima si trovavano abbracciati sul lungomare ad ammirare il tramonto, dovettero correre a ripararsi in casa così come tutti gli altri abitanti di Citadel Island. Soltanto il Dino Fly continuava a volteggiare nel cielo; quand'ecco che un fulmine lo colpì, facendolo precipitare rovinosamente dietro la casa di Twinsen. Il giovane eroe corse in suo soccorso, ma ben presto capì che, per curare il drago volante, era necessaria una rara erba medica presente soltanto sull'Isola del Granchio, Un atollo che, in quel momento, era logicamente irraggiungibile a causa del temporale. Cosa si può dunque fare per curare il Dino Fly? E, soprattutto, chi sono quelle creature aliene che sono atterrate sull'isola? A queste e ad altre innumerevoli domande bisognerà tentare di dare una risposta per portare a termine questa incredibile avventura.

TASTANDO LA TASTIERA

LBA 2 si avvale di una interfaccia particolarmente intuitiva che permette un facile controllo di tutti i movimenti del personaggio principale. La libertà d'azione lasciata al giocatore è davvero ampia e consente ovviamente, di spostarsi agilmente da un luogo ad un altro; ma anche di raccogliere oggetti, parlare, osservare, colpire, nascondersi e saltare. Per gestire una così ampia varietà di azioni non sarete comunque costretti ad utilizzare una altrettanto estesa quantità di tasti… Il giocatore è infatti in grado di far assumere a Twinsen quattro diversi atteggiamenti (normale, sportivo, aggressivo e discreto) ad ognuno dei quali corrisponde una ben specifica serie di azioni. Per capirci meglio, nella modalità "normale" il nostro protagonista potrà camminare e compiere le attività più elementari, come parlare, osservare o azionare particolari dispositivi. Quando si seleziona invece l'atteggiamento "sportivo" Twinsen sarà in grado di correre e saltare, mentre, se vorrete picchiare gli avversari con pugni e calci, dovrete utilizzare la modalità "aggressivo". Infine, qualora si desideri agire furtivamente, si può sempre optare

per il comportamento "discreto". Catalogando le azioni in queste quattro modalità è stato così possibile ottenere il pieno controllo del gioco, utilizzando pochissimi tasti: le freccette per spostarsi, la "barra spaziatrice" per compiere ogni genere di azione, "Ctrl" per cambiare atteggiamento e "Alt" per utilizzare armi o poteri magici.

Durante l'avventura altri due strumenti risulteranno molto utili: l'holomap e l'inventario. Il primo vi fornirà, in una rappresentazione tridimensionale, il pianeta su cui vi trovate e l'esatta posizione di Twinsen mentre il secondo vi aiuterà a raccogliere e organizzare tutti gli oggetti trovati.

In questo secondo episodio di *Little Big Adventure* è infine stata corretta quella che forse era la maggior pecca della precedente edizione: il sistema di salvataggio. Finalmente, il giocatore non sarà più obbligato a sottostare alla confusa e spesso irrazionale gestione automatica dei salvataggi e potrà salvare, come e quando vorrà, premendo un semplice tasto.

I dialoghi sono tutti digitalizzati in linguaggio parlato (inglese, francese e tedesco), ma possono essere visualizzati anche degli utili sottotitoli (disponibili anche in italiano e spagnolo). Le musiche di sottofondo sono davvero ben realizzate e cambiando a seconda delle situazioni che si presentano dinanzi al giocatore, riescono a sottolineare al meglio i diversi momenti di tensione.

I combattimenti possono sembrare talvolta un po' troppo facili da vincere, ma, considerando che l'energia vitale è sempre limitata, vi conviene prestare molta attenzione anche al più stupido avversario, vi ricordo, infatti, che, in *Little Big Adventure*, la scritta GAME OVER è sempre in agguato.

UN NUOVO LOOK

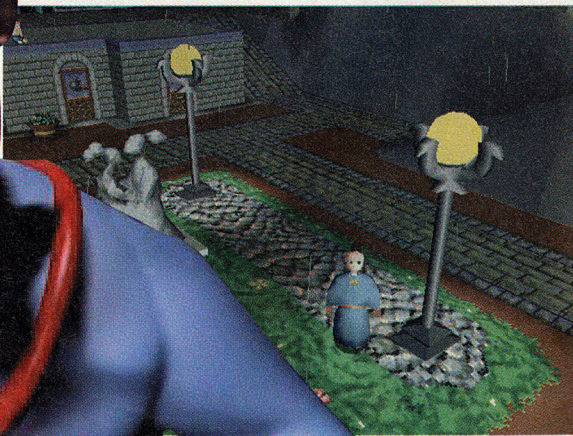
Anche l'aspetto grafico è stato migliorato e, nonostante la visuale sia ancora quella in 3D isometrico che aveva caratterizzato il primo *LBA*, risultano evidenti le finezze estetiche che sono state aggiunte in questo secondo episodio. In particolare, balza subito all'occhio la gestione in tempo reale delle fonti di luce. Fulmini e lampioni avvolgono gli oggetti circostanti con un realistico miscuglio di luci ed ombre, regalando una maggiore profondità alle ambientazioni e, di conseguenza, un più ampio coinvolgimento del giocatore. Altro particolare che rende ancora più affascinante il paesaggio circostante è dovuto al nuovo sistema grafico che permette l'utilizzo anche di piani inclinati e quindi la creazione di monti e colline che evitano quella monotonia che si era riscontrata nel primo episodio, dove la mancanza di ogni seppur minima asperità del terreno, originava un'ambientazione perennemente piatta e noiosa. Pensate che per ricreare il paesaggio di una schermata di *LBA 2* in talune circostanze vengono utilizzati anche più di dodicimila poligoni, ma la cosa più sorprendente è che tutta questa impressionante mole di dati riesce ad essere elaborata con una fluidità sbalorditiva su qualsiasi Pentium.

Per quanto concerne lo scrolling (ossia quel sistema che consente di

QUESTA PICCOLA GRANDE AVVENTURA

Nel 1994 fu pubblicato un gioco che per quei tempi era a dir poco rivoluzionario e contro tendenza. Si trattava di *Little Big Adventure*. In un periodo in cui sembrava che ogni videogioco di successo dovesse trasmettere soprattutto sangue e violenza (si ricordi ad esempio un picchiaduro come *Mortal Kombat II*), il primo *LBA* irruppe sulla scena internazionale proponendo una storia che ruotava intorno a valori positivi come amore, amicizia e famiglia. Oltre che nei valori morali *Little Big Adventure* rappresentava senz'altro un enorme passo avanti anche sotto l'aspetto tecnico grazie alla sua risoluzione in SVGA, alla prospettiva isometrica in 3D e ai personaggi animati con oltre 50 fotogrammi per secondo.

Il successo fu enorme e in poco più di due mesi dalla sua comparsa sul mercato, furono vendute oltre 350.000 copie. Per darvi un'idea più tangibile del successo di questo vero e proprio best seller, pensate che, tra tutti i possessori di un lettore CD-ROM (che a quell'epoca non erano ancora molti), il 12% aveva tra le sue mani una copia di *Little Big Adventure*!

Questa immagine vi da l'idea di quanto siano articolate le ambientazioni di *Little Big Adventure 2*.

mantenere al centro del video il personaggio principale e di far scorrere sullo sfondo le ambientazioni) è stato compiuto un altro sensibile passo avanti; se, infatti, nel primo *LBA* bisognava, ogni volta, premere INVIO per centrare l'immagine dell'azione di gioco, nella nuova edizione questo avviene automaticamente. Inoltre, è ora anche possibile ruotare la prospettiva per avere un'idea più chiara del paesaggio che ci circonda.
In definitiva, grazie a una grafica ben curata, a dei personaggi molto simpatici e a un'azzeccata miscela tra azione e avventura, *Little Big Adventure 2* può davvero rappresentare la più grande sorpresa di quest'estate.

Gmc

Little Big Adventure **rimane un pezzo unico nello sconfinato universo dei videogiochi. Se esiste quindi un titolo che lo possa rimpiazzare, questo altri non è che il suo seguito: *LBA 2*. Trovare dei pregi in quest'ultima opera, non è stata assolutamente un'impresa ardua. La grafica è senz'altro ben curata ed ora è supportata da un ben più potente sistema grafico, capace di generare ambientazioni esterne più dettagliate. Gli effetti sonori e la musica di sottofondo sono davvero azzeccati e di qualità pregevole. La giocabilità è garantita da un'interfaccia semplice e immediata, mentre, per quanto riguarda la longevità, sono pronto a scommettere che sia uno dei punti forti di questo videogioco. Le dimensioni dei dieci capitoli sono infatti enormi e prima di risolverne anche soltanto uno, passeranno molte ore.**
Insomma, non ho trovato aspetti particolarmente negativi, direi, anzi, che sono state risolte tutte quelle piccole magagne che avevano caratterizzato il primo episodio di *Little Big Adventure*. Probabilmente qualcuno potrebbe rilevare una eccessiva dispersività che spesso costringe il giocatore, a dover vagare in uno spazio vastissimo, seguendo centinaia di indizi. D'altronde questo è anche il bello di *LBA 2*; se, infatti si fosse vincolato il tutto a un binario predeterminato probabilmente sarebbe venuta a mancare quella che è la vera linfa vitale di questo videogioco.

8

COMMENTO

GRAFICA 8
GIOCABILITÀ 8
LONGEVITÀ 8
SONORO 8

• **CASA:** Sir Tech
• **DISTRIBUTORE:** Software & Co.
• **SVILUPPATORE:** Interno
• **TELEFONO:** 0332/861133
• **INTERNET:** http://www.sir-tech.com/
• **PREZZO:** N.D.

Fantasy semplice semplice

Cosa succede quando la software house che ha creato i Giochi di Ruolo più complessi degli ultimi sei anni, la serie Wizadry, decide di cambiare direzione e produrre un gioco estremamente semplice, ovvero *Wizardry Nemesis*?

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Gli enigmi di *Nemesis* sono abbastanza semplici, ma richiedono comunque uno sforzo deduttivo da parte del giocatore. Ad esempio, arrivati nella Foresta di Jaarian, troveremo un enorme albero che ci blocca l'accesso al mondo sotterraneo degli Hargani. Come superarlo? Dovrete procurarvi una boccetta vuota, e metterci dentro due termiti, di sesso opposto, in modo da generare una colonia "in vitro" in pochi minuti e poi riversarla sull'albero.
In ogni caso, per quanto possa essere complesso un enigma, questo non deve mai spaventarvi, dato che avrete sempre sottomano la "Guida all'Esplorazione", ovvero la soluzione completa del gioco.

Una delle accuse che vengono spesso mosse nei confronti dei Giochi di Ruolo è che sono estremamente complessi. Decine di caratteristiche delineano il personaggio che dovrete controllare, sistemi di combattimenti iperrealistici e per questo particolarmente oscuri, una trama molto contorta, densa di avvenimenti e colpi di scena che rendono difficile capire esattamente cosa succede e perché, e, infine, delle "quest", ovvero delle missioni articolate e che spesso lasciano al giocatore il compito di comprendere cosa è necessario fare.

La Sir Tech non è affatto inconsapevole di questo problema, dato che se da una parte i sette capitoli della sua esaltante saga di *Wizardry* hanno venduto decine di migliaia di copie in tutto il mondo, è anche vero che la maggior parte del pubblico difficilmente compirà il salto necessario per giocare a uno qualsiasi dei suoi giochi.

Forse questa riflessione ha spinto la Sir Tech a creare un ibrido, ovvero un GdR che sulla carta dovrebbe avere la profondità degna di un qualsiasi GdR, controbilanciata però da un sistema di gioco alla portata di tutti. Sarebbe l'uovo di Colombo, almeno sulla carta.

In *Nemesis*, prenderete le parti di uno sfortunato contadino che viene bersagliato dalla magia nitheriana (i "cattivi") e che viene salvato da un anziano saggio che lo inizia ai misteri della magia. Il vostro compito sarà quello di scoprire il motivo della rinascita delle perturbazioni nitheriane, evitando nel contempo di morire accoltellato, annegato, strozzato, ecc...

Il nostro contadino partirà dalla ridente cittadina di Galican, e dovrà sobbarcarsi il peso dell'esplorazione di un mondo assai vasto, alla continua ricerca di indizi che lo mettano sulla giusta strada. Vedrete il mondo esterno con una visuale in prima persona, con la differenza che non potrete ruotare liberamente su voi stessi, ma vi "girerete" di angoli fissi di 90°. Allo stesso modo, non vi muoverete fluidamente in avanti, indietro o lateralmente, ma di "passi" di una casella.

Uno dei numerosi mostri che dovrete affrontare. Sulla destra viene visualizzato il numero di "punti vita" del mostro.

La schermata del vostro inventario: le armi e le armature vanno posizionate direttamente sulla silhouette del vostro personaggio.

Quegli spuntoni sulle pareti non promettono nulla di buono. È meglio cercare un sistema per disattivarli, prima di procedere.

Il sistema è abbastanza antiquato ed è per sua natura in contro tendenza con lo spirito "semplicistico" del gioco. Spesso dovrete compiere evoluzioni tutt'altro che naturali per arrivare da un punto all'altro, dato che non potrete voltarvi di 45° e vedere cosa si trova davanti a voi a destra o sinistra.

Quando inizierete a esplorare le locazioni limitrofe a Galican, incontrerete immediatamente dei nemici, che tenteranno di uccidervi a ogni costo. Il sistema di combattimento è, come c'era da aspettarsi, ridotto ai minimi termini: premendo la barra spaziatrice entrerete in modalità di combattimento, quindi cliccando sul pulsante destro e sinistro del mouse controllerete gli attacchi rispettivamente della mano destra e di quella sinistra del vostro eroe. È impossibile evitare i colpi o pararli, dovrete semplicemente eliminare il nemico prima che vi ferisca troppo gravemente.

Anche gli enigmi che incontrerete non sono troppo elaborati, e fanno venire in mente i tempi ormai remoti di *Dungeon Master*, titolo capostipite di questo genere di giochi. Le vostre esplorazioni saranno continuamente bloccate da stanze la cui uscita è sbarrata. Dovrete scoprire quale libro muovere, quale combinazione di leve o quale oggetto utilizzare per poter proseguire. Niente di complesso, dunque.

A confermare lo spirito del gioco, inoltre, nella confezione troverete una soluzione praticamente completa, con tanto di mappe, consigli su come affrontare i mostri, e indicazioni su come risolvere ogni enigma che incontrerete durante l'avventura.

Un punto a favore di *Nemesis* è che l'importatore italiano, la Software&Co, ha completamente tradotto il gioco in italiano, parlato e manuali compresi. Questo, insieme allo spirito decisamente "semplicistico", lo rendono un prodotto adattissimo ai giocatori alle prime armi, almeno nel mondo dei GdR. Tutti gli altri, faranno bene a starne lontani.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

L'hardware richiesto da *Nemesis* non è per niente esoso: è sufficiente un 486/66 con un CD-ROM 2X (meglio se 4X) e MS-DOS 5.0. Ovviamente è consigliato un Pentium, ma se scegliete l'installazione completa da 85 MB, il gioco risulterà fluido anche sui 486. È inoltre possibile scegliere un'installazione minima (38 MB) e una "extra large" da 152 MB. Il gioco è completamente in italiano, parlato incluso.

COMMENTO

Abbiamo iniziato la recensione di *Nemesis* con una domanda: cosa succede quando una casa come la Sir Tech, con anni di esperienza nella produzione di giochi complessi come *Wizardry*, inizia di punto in bianco a creare dei giochi estremamente semplici? Beh, ormai dovreste conoscere la risposta, se avete letto la recensione. *Nemesis* è un gioco squilibrato, troppo semplice per tutti se non per i giocatori alle primissime armi. Se siete degli amanti dei GdR, statene alla larga. Se giocate con simulatori, avventure, e via dicendo e siete interessati al genere dei GdR, è meglio che proviate giochi magari più complessi, ma sicuramente più interessanti e gratificanti, magari del recente passato, come *Lands of Lore* o *Ultima Underworld 2*.

5

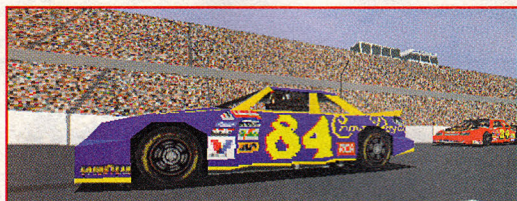
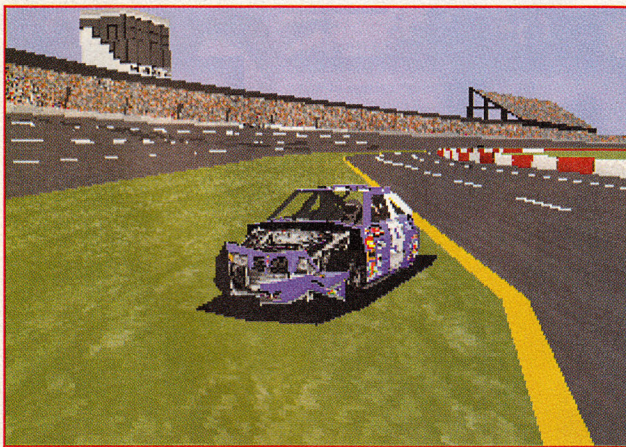
GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
5	6	4	6

CD DEDICATO ITALIANO
AZIONE, STRATEGIA, COMBATTIMENTO
CONQUEST
EARTH
I GIOVIANI ATTACCANO
GLI UMANI SI DIFENDONO
DA CHE PARTE STAI?
CD-ROM
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
MINIMO: PENTIUM 90
O SUPERIORE, 16 Mb RAM,
SVGA, 40 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD-ROM 4X
RACCOMANDATO: PENTIUM
166Mhz, 16 MB RAM, SVGA,
40 Mb LIBERI SU HD, CD-ROM 6X,
TASTIERA E MOUSE,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILI.
£ 99.900
EIDOS
INTERACTIVE
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it
LEADER

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

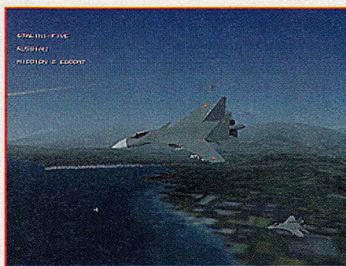
Giochi per Il Mio Computer vi offre una panoramica sui giochi "budget", ovvero quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo, normalmente intorno alle 50.000 lire. Si tratta spesso di ottime occasioni per divertirsi spendendo la metà o meno di quanto costerebbe un titolo appena uscito, quindi state all'erta per il gioco che fa per voi!

NASCAR Racing Sierra Leader 167/821177 L. 39.900

Il primo *NASCAR Racing* fu uno dei primi giochi a sfruttare la SVGA, ovvero la grafica in alta risoluzione su PC. Questo gioco simula le corse automobilistiche di una categoria tipicamente nord-americana, la NASCAR (National Association Of Stock Car Automobile Racing), in cui corrono auto di serie, esternamente molto simili alle auto che potreste vedere in giro per New York, ma internamente profondamente elaborate. *NASCAR Racing* è stato programmato tenendo in mente soprattutto l'estremo realismo della simulazione, ma soffre sul nostro mercato dato che in Italia le corse del circuito NASCAR sono praticamente sconosciute. In questa versione potrete affrontare gli otto circuiti dell'originale, ma cercando nei negozi o nel catalogo Leader potrete trovare l'add-on che ne comprende altri dieci.

X-COM Microprose Leader 167/821177 L. 39.900

Uscito anche con il titolo di *UFO: Enemy Unknown*, *X-COM* simula tutti gli aspetti di una futuristica lotta con gli alieni, tanto da far subito balzare in mente l'"UFO" televisivo. In *X-COM*, dovrete sgominare un attacco su larga scala di alieni che tentano di conquistare il nostro verde pianetino distruggendo aerei, attaccando città e addirittura la vostra stessa base, fulcro delle difese terrestri. Il vostro compito non sarà solo quello di gestire la base, decidere come e dove costruirla e quali installazioni piazzare al suo interno, ma anche coordinare gli attacchi aerei contro le astronavi nemiche per recuperare i loro resti per poterle studiare. Infatti, è vitale per la lotta terrestre per la sopravvivenza che, oltre a dare battaglia contro gli alieni, studiate la loro tecnologia per creare armi sempre più potenti e letali. Quando il combattimento si sposta sul suolo terrestre, sia per difendere città o basi terrestri che per attaccare le astronavi abbattute o atterrate, passerete al controllo tattico diretto, in cui dovrete controllare sul campo i vostri agenti con un sistema di controllo a turni tra i migliori mai creati per PC. In pratica, prima avverranno i vostri movimenti, e poi quelli degli alieni. Potrete muovere i vostri agenti a seconda dei loro punti azione. Ogni vostra azione, come camminare, sparare, inginocchiarsi costerà dei punti, e potrete muovervi finché ne avrete a disposizione. Inoltre, è possibile tenere da parte dei punti azione per aprire il fuoco durante il turno nemico, se un nemico appare nel campo visivo dei vostri agenti. A chi non è pratico di simulazioni strategiche, questo accorgimento probabilmente non sembrerà particolarmente decisivo, ma basta parlare con un fan di *X-COM* per scoprire quanto pesi sull'aspetto tattico del gioco. La vostra crociata anti-extraterrestri vi porterà a combattere in tutte le parti del globo, e persino fuori dalla nostra atmosfera per la sfida finale in una base dimenticata su Marte.

Extreme Velocity Ocean Leader 167/821177 L. 129.000

Non si tratta di un solo gioco ma, come avrete capito dal prezzo decisamente più elevato rispetto agli altri prodotti, di una raccolta molto interessante. *EF2000*, nonostante sia passato più di un anno dalla sua pubblicazione, rimane uno dei simulatori moderni più accurati e veloci - salirete a bordo nientemeno dell'EF2000, l'Eurofighter di cui si parla tanto di questi tempi e che dovrebbe diventare operativo entro la fine del secolo. Pensate che *EF2000* vanta schiere di appassionati, tra cui si possono trovare piloti militari professionisti entusiasti di questa simulazione. D'altre parte, per sviluppare questo prodotto, la DID si è avvalsa della collaborazione di piloti militari collaudatori. Apache Longbow (da non confondere con il simulatore della Jane's-Origin) è forse meno preciso, ma rimane uno dei più interessanti simulatori di elicotteri militari. Potrete salire a bordo del più letale elicottero da combattimento mai creato nella versione Longbow (ovvero, "arco lungo"), denominato così per la presenza di un radar a lunghissimo raggio che gli permette di colpire obiettivi oltre la linea dell'orizzonte. Completa la raccolta *ATF*, ovvero *Advanced Tactical Fighter*, un altro simulatore di volo in cui potrete prendere il controllo dell'F-22, il caccia sperimentale statunitense che, con ogni probabilità, entrerà in servizio poco dopo l'inizio del nuovo millennio e che sarà in grado di volare a velocità quasi ultrasoniche senza essere notato dai rivelatori di infrarossi.

Magic Carpet 2 Bullfrog CTO 051/753133 L. 49.900

Uno dei capolavori della Bullfrog, *Magic Carpet 2* è un simulatore di volo a bordo di... tappeto volante. Dovrete infatti rivestire i panni e il turbante di un mago orientale alle prime armi, che deve conquistare una serie di "mondi-livello" raccogliendo l'energia magica (il "mana") che si trova sparsa un po' ovunque sotto forma di sfere rosse. Il Mana si trova anche in ogni essere vivente, quindi per raggranellarne in misura maggiore, potrete eliminare i vari mostri, come vermoni, granchi, e così via, che abitano i mondi di *Magic Carpet 2*. Purtroppo, non sarete soli, dato che ogni mondo è reclamato da almeno un altro mago che, a bordo del suo tappeto volante, cercherà di strapparvi le preziose sfere rosse. Quando avrete raccolto una quantità sufficiente di mana, potrete iniziare ad attaccare i vostri nemici a colpi di incantesimi sempre più potenti: è possibile creare dal nulla un castello, ad esempio, dove accumulare punti mana. *Magic Carpet 2* è un gioco molto divertente e originale grazie a un'idea rivoluzionaria della solita, fidata Bullfrog.

System Shock Origin CTO 051/753133 L.49.900

Questo, con ogni probabilità, è uno dei migliori giochi di tutti i tempi. Sicuramente, *System Shock* è una delle migliori avventure con visuale in prima persona mai realizzate. Immaginatevi di svegliarvi dopo un sonno curativo di alcuni mesi a bordo di una stazione orbitante, dopo aver sabotato per volere degli amministratori l'intelligenza artificiale della stazione stessa, e scoprire che tutto il personale è stato massacrato dai robot controllati da SHODAN, il cervello computerizzato, impazzito a causa di una vostra "intromissione". Dovrete quindi armarvi di forza e coraggio (e spranga di ferro...) e partire per l'esplorazione degli otto livelli della stazione spaziale, scontrandovi immancabilmente con le mostruose creature cibernetiche di SHODAN e risolvendo un enigma dopo l'altro. Dovrete persino immergervi nel cyberspazio, ovvero il sistema di realtà virtuale che vi consente di navigare in prima persona nella rete della stazione. Questa versione budget comprende tra l'altro la possibilità di giocare con elmetto per la realtà virtuale o in alta risoluzione. Eccellente e imperdibile!

Ultima VIII Pagan Origin CTO 051/753133 L.49.900

L'epopea di Ultima è una delle più antiche nella storia dei videogiochi, e risale ai tempi in cui i giochi erano programmati da un paio di ragazzi nei ritagli di tempo. Nei primi tre episodi, programmati con una grafica che oggi fa semplicemente rabbrividire, formano la trilogia, in cui il protagonista doveva vedersela con Mondain e le sue mefistofiche creature. La seconda trilogia vedeva la trasformazione dell'eroe in Avatar, ovvero paladino di virtù e conoscenza, e la scoperta di un'altra razza nel reame di Britannia. Con *Ultima 7* (diviso in due parti), inizia la terza (e secondo le previsioni della Origin, l'ultima) trilogia, che vede l'Avatar in lotta con il diabolico ed enigmatico Guardian. Stiamo aspettando da ormai due anni *Ultima 9 – Ascension*, che dovrebbe concludere alla grande la trilogia e l'intera saga, e la CTO ci dà la possibilità di rigiocare a *Ultima 8 – Pagan*, un gioco di ruolo di tutto rispetto, in cui il nostro protagonista non dovrà solo vedersela con i suoi tradizionali nemici di sempre, con orde di enigmi che attendono solo di essere risolti, e decine di sotterranei pronti da essere esplorati in ogni anfratto, ma anche con una serie di acrobazie che ricordano quasi un gioco di piattaforme. Ai tempi in cui uscì, erano in pochi ad avere un 486 a 100 MHz, per cui non fu apprezzato a pieno. Sui moderni Pentium non vedrete neanche l'ombra di un rallentamento, e quindi potrete gustarvi a fondo la trama e le evoluzioni acrobatiche dell'Avatar.

Wing Commander III Origin CTO 051/753133 L.49.900

La Origin è famosa per creare, più che dei videogiochi, delle autentiche saghe epiche. Accanto a quella pluri-acclamata di *Ultima*, che dura ormai da oltre dieci anni, come non ricordare quella spaziale di *Wing Commander*, che narra la lotta senza tregua tra terrestri e Kilrathi, gli alieni simili a tigri dal carattere fin troppo simile a quello dei Klingon della serie televisiva Star Trek. Il salto qualitativo in questa saga avviene proprio tra il secondo episodio, con grafica a cartoni animati, e il terzo, completamente digitalizzato da filmati di qualità cinematografica. Tra gli attori del terzo (e poi del quarto) episodio, figurano nomi del calibro di Mark Hammil (il Luke Skywalker di "Guerre Stellari") e Malcolm McDowell (un "cattivo" del grande schermo che non ha bisogno di presentazioni). La trama si fa sempre più ingarbugliata man mano che i Kilrathi distruggono un avamposto terrestre dopo l'altro grazie a dei caccia spaziali che sfruttano una tecnologia di tipo "stealth" che li rende invisibili ai radar terrestri. Toccherà a voi salire a bordo del vostro astrocaccia, completare le numerose missioni di volo di *Wing Commander III*, e debellare la minaccia aliena (almeno fino all'uscita "budget" di *Wing Commander IV*…).

Fade To Black Electronic Arts CTO 051/753133 L.49.900

Fade To Black rappresenta uno dei primi tentativi, tra l'altro uno dei pochi riusciti degli anni scorsi, di passare dal 2D al 3D. Il gioco è in pratica la continuazione del bidimensionale *Flashback* resa in grafica 3D, che ha poi ispirato capolavori più recenti come *Tomb Raider*. Seguirete infatti il protagonista da dietro, attraverso una serie di livelli che, nonostante siano molto meno dettagliati di quelli del gioco della Eidos, sono sicuramente altrettanto interessanti. Vi aspettano livelli densi di enigmi e di trovate che rendono il gioco, all'apparenza semplice e scontato, uno tra i migliori che potrete installare sul vostro hard disk. Il nostro eroe potrà eseguire una serie impressionante di azioni, come correre, saltare, inginocchiarsi e così via, e dovrà servirsi di tutte le sue doti atletiche per cavarsi dai guai. Consigliato soprattutto a chi non si limita a considerare l'aspetto grafico di un gioco, ma cerca qualcosa di interessante e giocabile.

LEGENDA VOTI

1 dollaro - Lasciatelo sullo scaffale!
2 dollari - Un gioco mediocre
3 dollari - Solo per gli appassionati del genere
4 dollari - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 dollari - Compratelo primo che si esaurisca!

Un nuovo universo video

Luci! Camera! Azione! Con Rainbow Runner Studio rischi di vincere anche l'Oscar!

Basta aggiungere il modulo all'acceleratore Matrox Mystique e parti alla scoperta di un nuovo universo di applicazioni video! È veloce, facile e divertente creare e montare filmati a piena risoluzione con tecnologia Motion JPEG: acquisisci video dalla videocamera o dal videoregistratore, aggiungi strabilianti effetti speciali e dopo, salvi su nastro o spedisci su internet.....

Ma puoi fare molto di più: comunicare in video con amici e colleghi su internet, apprezzare CD-Rom con l'ottima qualità video MPEG1, guardare o registrare con il PC i programmi TV, realizzare album, archivi o documenti con immagini tratte da sequenze video....e puoi anche provare emozioni estreme con i videogiochi sul grande schermo TV! Grazie a Rainbow Runner Studio la Professione e l'Hobby hanno a portata di mano nuove complete funzioni video, a solo Lire 599.000 (IVA compresa)!

Con oltre venti anni di esperienza nella videografica e più di 200 riconoscimenti internazionali, Matrox è garanzia di innovazione, qualità ed affidabilità. Chiedi ai migliori Rivenditori il modulo Rainbow Runner, il passaporto Matrox per un nuovo mondo video!

Crei filmati

Comunichi in video su internet

Videogiochi PC sulla TV

Guardi/registri la TV sul PC

matrox

http://www.matrox.com/mga

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa.

Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it

TUTTO QUAKE

Vi sono alcuni videogiochi che possono vantare una grafica stupenda. Pochi che offrono una giocabilità immediata e coinvolgente, e ancora meno che alla lunga dimostrano di avere sufficiente spessore da lasciarsi giocare e rigiocare infinite volte. Ma un solo gioco può vantare di essere divenuto motivo di culto e vera e propria leggenda: *Doom*. In questo speciale conosceremo quello che a ragione viene considerato il suo naturale successoire: *Quake*, della id Software. Vedremo insieme che cosa è diventato questo gioco per migliaia di persone, e di come intorno a questo capolavoro si sia creato un vero e proprio mondo al cui interno chiunque riesce a trovare il tipo di divertimento che cerca. Prendete il vostro fedele fucile a canne mozze e seguiteci in questo affascinante viaggio...

PRIMO CONTATTO

Diversi secoli fa, un Dio conosciuto con il nome di Shub-Niggurat decise che era venuto il momento, per lui, di dominare tutto l'universo. Egli creò dunque una spaventosa armata del male, composta da mostruose creature che avrebbero potuto invadere l'universo schiacciando qualsiasi forza gli si fosse opposta e si preparò alla più grande guerra mai combattuta nella storia dei tempi. Ma, purtroppo per lui, era confinato in una dimensione parallela e tutto il suo esercito non serviva a nulla se non poteva arrivare in questa dimensione. Egli aspettò pazientemente per secoli che un qualche passaggio naturale si aprisse tra le due realtà parallele, ma sembrava che ciò non dovesse accadere mai. Sfortunatamente un giorno una piccola razza di curiose creature viventi, gli esseri umani, scoprirono accidentalmente il modo per aprire un portale dimensionale, e senza volerlo, diedero modo a Shub-Niggurat di scatenare il suo esercito che aspettava da tempo immemorabile.

Il laboratorio spaziale, sede del portale, fu semplicemente devastato dalle forze del male, che presero possesso dei corpi dei soldati uccisi e li resero schiavi della loro volontà. Un solo uomo, un valoroso membro della squadra che lavorava al laboratorio, miracolosamente scampato al massacro, rimaneva l'unica speranza per ogni creatura vivente dell'universo: mentre l'orrenda armata si preparava all'invasione, egli doveva tuffarsi di nascosto nel portale ancora aperto, trovare il Dio nell'altra dimensione, e distruggerlo senza pietà. Questo è l'inizio della storia di *Quake*. Una storia che trascina i giocatori in un incredibile vortice di accadimenti sconvolgenti per visitare luoghi lontani dal nostro senso comune, e proiettandoli in una dimensione di morte, crudeltà e orrore.

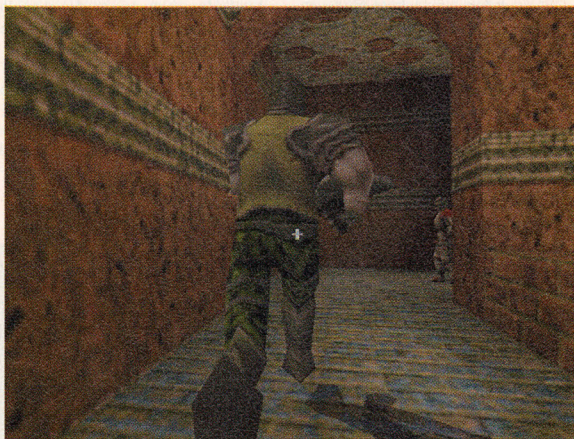
IL VIAGGIO HA INIZIO

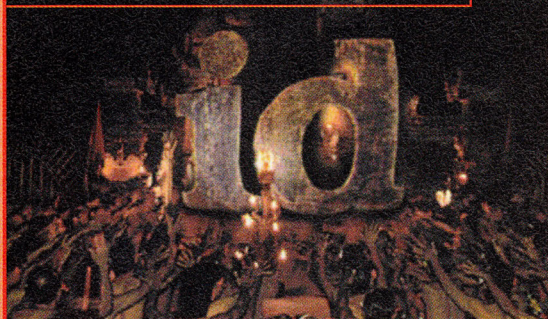
L'atmosfera che crea il gioco della id Software non ha decisamente eguali, se non forse in *Doom* stesso, precedente capolavoro dei ragazzi texani. *Quake* è uno dei pochi giochi che riesce a mettere una incredibile angoscia addosso fin dai primi istanti. I livelli, uno dopo l'altro, si svelano ricchi di dettagli, sorprese, strutture architettoniche ai limiti dell'inimmaginabile, a volte perfino irraggiungibili, solo per farci chiedere il perché della loro inquietante presenza. Migliaia di fan in tutto il mondo non fanno che scambiarsi informazioni su quali segreti nasconde un certo livello, come ci si deve comportare di fronte a particolari eventi inaspettati e quali sono le migliori strategie per sconfiggere i mostri che vi abitano.

Quake ha un che di magnifico, di insolito, di particolare che nessun altro gioco possiede. La ragione è che probabilmente, nel tentativo di unire magistralmente il mondo del fantasy, della fantascienza e del gotico medioevale in un cocktail allucinante di immagini e suoni, i ragazzi della id sono riusciti davvero a farci sentire in un'altra dimensione. Quello che più caratterizza i loro giochi è il fatto che non viene mai lasciato al giocatore il tempo di abituarsi a tutto questo perché si viene immediatamente gettati nell'azione, si viene investiti dagli eventi senza neanche avere il tempo di chiedersi che cosa stia accadendo. Non lasciando un attimo di respiro al giocatore, lo coinvolgono sempre più freneticamente, arrivando alla fine dei livelli quasi con il fiatone e la fronte imperlata di sudore, come se ci fossimo trovati realmente lì, in quel luogo da incubo dipinto da un tubo catodico su uno schermo. Ma è proprio questa l'arte di sempre della id. L'arte di far immedesimare anche il giocatore più smaliziato. Sono stati tra i primi, loro, con il vecchio *Wolfestein 3D*, a raggiungere questo risultato. Quella che per anni veniva inseguita da ricercatori in tutto il mondo con il nome di Realtà Virtuale, i ragazzi della id l'avevano già trovata da un pezzo, e ce la offrivano gratis. Sì, perché quello che più ha reso celebri i membri di questo gruppo di sviluppatori è stata la loro convinta decisione di optare per la formula dello shareware, ovvero quel metodo di vendita che consente a chi vuole acquistare di provare prima un terzo del gioco gratuitamente. *Quake* è anche questo. È sufficiente recarsi sul sito Internet della idsoftware (www.idsoftware.com) per poter prendere *Quake* e giocarci quanto vogliamo. Nessuno mai li ringrazierà abbastanza per aver portato questa moda ai livelli di diffusione di oggi, permettendoci di gustare qualsiasi gioco in anteprima e non dovendo più comprare a scatola chiusa.

IL SEGRETO DELLA VITA ETERNA

Quello che ha maggiormente segnato lo svolgersi delle vicende di *Quake*, è stato il fatto che fin dall'inizio la comunità dei videogiocatori ha richiesto di poter modificare ed aggiungere elementi al gioco. Per *Wolf3D*, la id Software vide comparire misteriosamente centinaia di livelli realizzati da aspiranti programmatori che manipolava-

Giocando in multiplayer può accadere di tutto, anche di combattere contro altri due giocatori per il possesso di un medipak.

QUAKE VERSIONE 1.6

Dalla sua uscita, *Quake* ha ricevuto numerosi miglioramenti da parte del solerte John Carmack, miglioramenti senza i quali molte delle cose fantastiche descritte in questo articolo non sarebbero state possibili. Per poter portare il vostro gioco alla versione 1.06, è sufficiente scompattare la *Quake* Patch 101-106 che troverete nella directory *QUAKE*\QWORLD del CD di questo mese, sovrascrivendo tutti i file contenuti nella vostra directory di *QUAKE*. Dopo di che, vi basta far partire il file patch.exe, che aggiornerà il file PAK0.PAK nella directory ID. A questo punto la vostra versione di *Quake* dovrebbe essere la 1.06.

John Romero - Game Designer. La mente creativa dietro al gioco, considerato una leggenda vivente da molti fan, Romero ha una visione molto particolare del futuro dell'intrattenimento. Ha cominciato insieme a Carmack nel 1985 lavorando per la Softdisk e ha poi con questo fondato la id software e raggiunto il successo con il gioco shareware *Commander Keen* distribuito dalla Apogee. Romero ha da poco fondato la Ion Storm, separandosi dal gruppo della id Software per realizzare progetti ancora più ambiziosi. *Daikatana* è il titolo di uno degli incredibili giochi che sta attualmente sviluppando. Potete trovare ulteriori informazioni su Internet all'indirizzo: www.ionstorm.com, e potete scrivergli a questo indirizzo: romero@ionstorm.com

Sandy Petersen – Game Designer. La seconda mente creativa dietro ai giochi id Software. Autore acclamato di giochi di ruolo come "Call of Cthulhu", Sandy è un uomo dalle inesauribili risorse creative, colui che ha caratterizzato gli incredibili mostri che abitano i mondi di *Quake* e Doom. Laureato in Zoologia, ha lavorato come game designer per oltre 17 anni. Sandy è sposato ed ha 5 bambini.

John Carmack - Programmatore. La ricerca nel campo delle tecnologie 3D è uno dei campi più difficili del mondo, e Carmack è riuscito in quello che molti credevano irrealizzabile sui computer da casa per almeno altri 10 anni. Considerato non a torto un genio, Carmack ha programmato il suo primo sistema grafico 3D nel 1991, per *Wolf3D*. poi *Doom* interamente da solo nel 1993, e ha finalmente realizzato il suo capolavoro con *Quake* nel 1996. Carmack, nonostante abbia messo insieme abbastanza soldi da poter vivere di rendita, continua imperterrito a lavorare per creare sistemi grafici sempre più potenti. L'unica passione extra che si concede è quella per le Ferrari (ne possiede ben 4!). Potete scrivergli a questo indirizzo: johnc@idsoftware.com

Michael Abrash – Programmatore. Considerato uno dei più grandi programmatori del mondo, Abrash ha scritto tutti i libri su cui i programmatori di oggi imparano a fare videogiochi, tra cui il leggendario "Zen of Code Optimization" (Lo zen e l'ottimizzazione del codice). Programmatore alla Microsoft per anni (sue sono le routine grafiche di Windows 95), ha deciso di entrare come socio alla id software su preghiera di Romero, e li ha aiutati a realizzare quel capolavoro dei capolavori che è il motore 3D di *Quake*.

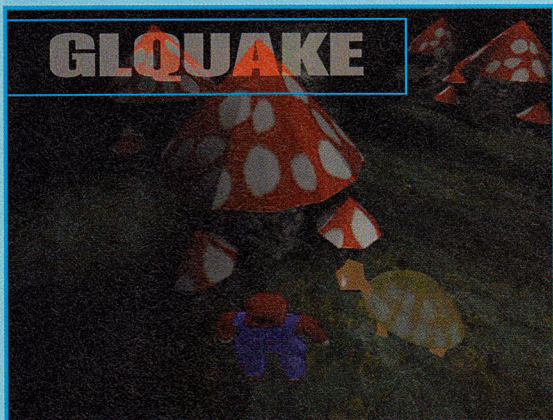
American McGee - 3D Level Designer. Chiamato da Romero nel '94 per aiutarlo nella realizzazione dei livelli di *Quake*, questo ragazzo di incredibile talento è capace di inventare architetture e trappole assolutamente uniche e suggestive. La sua passione sono gli episodi televisivi della celebre serie televisiva X-Files. Potete scrivergli a questo indirizzo: american@idsoftware.com

Adrian Carmack – Grafico. La grafica spettacolare che ha reso celebre la id Software è uscita in gran parte dalle mani sapienti di Adrian (che non ha nessuna parentela con John, nonostante il cognome). La sua missione nella vita, per sua stessa ammissione, è di passare la vita a dipingere i suoi incubi. E a giudicare dalla grafica di *Quake*, non lo mettiamo certo in dubbio! Adrian si è sposato nel '94, e lavora alla id Software dal 1991.

Kevin Cloud – Grafico. Il grafico che ha seguito John Carmack e Romero dai tempi della Softdisk, è autore della grafica più incisiva e d'effetto che si trova nei giochi id. Si è laureato in Scienze Politiche nel 1985, è sposato ed ha una figlia.

Nine Inch Nails – Gruppo Musicale del grande Trent Reznor, che ha composto le spettacolari colonne sonore su tracce CD che possiamo godere durante il gioco. Queste sono quanto di più estraniante e terrificante sia mai stato composto per un videogioco, con urla disumane e rumori inquietanti usati come veri e propri strumenti, adattandosi in modo straordinario allo spirito del gioco e fondendosi perfettamente con l'ambiente fino a diventare un tutt'uno con esso.

Infine potete sentire che cosa hanno da dire al mondo andando spesso a leggere i loro file "plan" sul sito http://finger.planetQuake.com/search.asp, dove regolarmente viene riportato tutto quello che membri della id Software scrivono sui videogiochi che stanno sviluppando e su molto altro ancora.

no il codice dei livelli preesistenti. Addirittura, per *Doom*, le specifiche della struttura delle mappe 3D cominciarono circolare ancora prima che il gioco uscisse ufficialmente, senza che la id riuscisse a capire da dove fossero saltate fuori. Per *Quake*, John Carmack si decise finalmente a rilasciarle lui stesso, aggiungendo in più qualcosa che avrebbe cambiato il modo di fare videogiochi per sempre. Il *Quake*-C. Ispirandosi al noto linguaggio di programmazione, Carmack creò un compilatore che permetteva di programmare ogni singola funzione del gioco dall'esterno, mettendo in condizione chiunque capisse un minimo di programmazione di poter modificare radicalmente il gioco e trasformarlo in quello che voleva. Il risultato di una simile decisione fu fenomenale. Non solo comparvero centinaia di livelli aggiuntivi con modifiche radicali al funzionamento di trappole, armi e nemici, chiamati in codice TC (Total Conversion, ovvero conversioni totali), ma numerose software house di videogiochi smisero di sviluppare un proprio motore grafico e presero in licenza lo stesso *Quake* per realizzare i loro giochi. In questi ultimi tempi *Quake* è diventato una vera e propria piattaforma di sviluppo, usata da altri per realizzare i propri giochi (vi basti dare un occhiata al box dedicato per farvene un idea), e un laboratorio di sperimentazione per infiniti gruppi su Internet che stanno tirando fuori dei veri e propri gioielli, capaci di competere anche con i videogiochi più affermati.

I fortunati possessori di schede accelleratrici saranno contenti che la id abbia cominciato a supportarle. Esiste già una versione di *Quake* per schede che montano il chip 3Dfx (come la Orchid Righteous e la Monster 3D), che troverete sul CD di questo mese. Pensate che con una simile scheda e un motore grafico come quello di *Quake*, il gioco gira a una tale velocità (a 640x480 con 16 milioni di colori offre 30 frame al secondo!) da superare perfino le console da gioco più di successo, come il Nintendo64.
Addirittura si trova già una Total Conversion chiamata GL-Mario che ci mette nei panni del famoso personaggio creato da Shigeru Miyamoto! La potete trovare in: ftp.cdrom.com/pub/idgames2/ tra le total conversion.

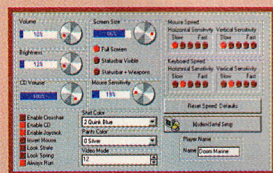
UN'AVVENTURA DA VIVERE INSIEME

L'enorme successo di *Quake* e di *Doom* non è quindi così inspiegabile come molti sostengono. Anzi. C'è anche qualcos'altro che *Quake* (e *Doom* a suo tempo) offre che lo pone lontano anni luce da molti altri giochi in circolazione: la possibilità di giocare tutta l'avventura insieme ai propri amici, fianco a fianco. Il videogioco, infatti, con *Quake* non è più un'attività solitaria, ma si offre al gioco di squadra, realizzando il sogno di poter condividere un esperienza così suggestiva e realistica dal vivo con altre persone. Da quando *Doom*, in quel lontano e indimenticabile dicembre del '93, si affermò tra milioni e milioni di persone come il videogioco più acclamato di tutti i tempi, tutte le case di software del mondo hanno cominciato ad inserire l'opzione multi giocatore (multiplayer) nei loro titoli. Infinite sono le strade che oggi, in *Quake*, troviamo per giocare insieme ad altre persone. Quello che qualche anno fa, ai tempi di *Doom*, richiedeva numerosi accessori per la rete o costosi modem, oggi con *Quake* è divenuto facile come aprire un file. Oggi chiunque abbia una connessione a Internet può giocare con migliaia di persone in tutto il mondo in qualsiasi momento del giorno e della notte, scegliendo tra infiniti modi di giocare ed infinite arene

È possibile trovare dei veri e propri film realizzati con *Quake* su Internet da dei laboriosi e pazientissimi ragazzi che hanno creato scene e coordinato diversi "attori" per fargli seguire delle vere e proprie sceneggiature. Potete trovarne di interessanti su questo sito: http://ranger.rangersoft.com

Quake Front Ends
Per una gestione immediata

Internet ogni giorno che passa si riempie sempre più di livelli aggiuntivi per *Quake*, ne escono quasi uno nuovo al giorno ed è diventato praticamente impossibile districarsi tra le migliaia di armi aggiuntive, nuovi mostri, modifiche ai livelli e livelli completamente nuovi. Sul CD di questo mese troverete nella cartella *QUAKE*/FRONTEND una serie di programmi nati con lo scopo di semplificare l'operazione di scelta del livello e di configurazione delle patch che si vogliono usare ogni volta che si gioca a *Quake*. Seguendo le nostre istruzioni potrete imparare ad usare uno di tali programmi, il QFront, in meno di 5 minuti.

Fase 1 (Installazione) – Dando per scontato che nel vostro computer sia installato sia *Quake* versione 1.06 che il WinZip95 (che altrimenti potrete trovare nello stesso CD), aprite la cartella del CD chiamata *QUAKE* e poi quella all'interno di essa chiamata FRONTEND. Dentro tale cartella troverete un file, chiamato QF_NEED.ZIP, e un altro chiamato QF_UPGRADEC.ZIP. Scompattate entrambi i file dentro una directory chiamata QFRONT, situata dentro la vostra directory di *Quake* (con il WinZip è facile, è sufficiente per entrambi i file scegliere l'opzione "EXTRACT TO" e scrivere il nome della nuova cartella, ad esempio: C:*QUAKE*\\QFRONT\\).

Fase 2 (Configurazione) – A questo punto avrete installato tutti i file del programma nella directory corretta. Fate partire il programma cliccando sul file QFRONT.EXE (vi consigliamo di crearvi un collegamento a questo file sul desktop di Windows 95, in modo da poterci accedere con facilità in futuro. Per farlo è sufficiente premere il tasto destro del mouse sul programma e scegliere "Crea Collegamento". L'icona del collegamento comparirà nella cartella aperta e vi sarà sufficiente trascinarla con il mouse sul desktop). Il Programma è ora attivo davanti ai vostri occhi, e vi chiede di inserire un nominativo di riconoscimento qualsiasi, in modo da permetterne l'uso a diverse persone. Inserite il vostro nome e premete invio. A questo punto premete il tasto F9, e fornite al programma tutte le informazioni relative alle directory dei programmi. È comunque sufficiente indicare la directory corretta di *Quake* e del file *Quake*.exe per poter usare il programma, tutti gli altri settaggi sono opzionali. Per terminare premete il bottone CLOSE.

Il tasto F8 ci permette di configurare tutti i settaggi audio e video di *Quake*, tra cui la risoluzione video a cui vogliamo giocare. Il modo video corrispondente al "10" è un giusto equilibrio tra qualità visiva e prestazioni, mentre 1, 2 e 3 sono modi molto veloci e ottimi per il deathmatch. Consigliatissimo l'uso del mirino (Enable Crosshair) per i principianti.

Fase 3 (Installazione Mappe) – Ogni volta che dovrete aggiungere una nuova mappa al gioco, magari una mappa scaricata da Internet o che vi ha passato un amico, vi sarà sufficiente premere il bottone MAPS in alto. Qui troverete la lista delle mappe attualmente installate. Per aggiungerne una nuova, premete con il tasto destro in un punto qualsiasi nel riquadro a destra delle "Installed Maps", e comparirà un menu tra le cui voci ci sarà INSTALL. Premendo su INSTALL vi sarà chiesto di indicare il file ZIP contenente la mappa. Nella cartella *QUAKE*/MAPS del CD di questo mese ne abbiamo messe alcune pronte per l'uso. Sceglietene una e premete OK. Una finestra si aprirà mostrando i file contenuti nell'archivio ZIP, e selezionandoli vi darà modo di leggere la documentazione ad esso allegata (premendo il tasto View File). Premete semplicemente Install. Il programma scompatterà automaticamente la mappa nella directory *QUAKE*/ID/MAPS, e la aggiungerà alla lista delle mappe tra cui scegliere.

Fase 4 (Installazione Patch) – Le Patch sono il cuore stesso di *Quake*. Queste permettono di modificare completamente il gioco, e di creare nuove armi, mostri ecc. Per installare una patch che avete scaricato da Internet è sufficiente andare sul menu Patch, cliccare con il tasto destro nel box "Patches in Category", e scegliere l'opzione INSTALL. Indicando nuovamente il file ZIP con la Patch (ne trovate alcuni nelle cartelle *QUAKE*/TC, *QUAKE*/BOTS, ecc.) questa verrà automaticamente aperta per dare un occhiata alla documentazione, e (premendo su Install) automaticamente scompattata, copiata in una cartella con il nome della patch Es. (C:*QUAKE*\\REAPER\\), e aggiunta alla lista delle patch disponibili. Ogni volta vi verrà chiesto il nome da assegnare alla patch e il nome della categoria a cui appartiene (Es. Armi, Bots, ecc.)

Fase 5 (Configurare una partita) – A questo punto per giocare è sufficiente scegliere in quale mappa dal menu MAPS (selezionandola con il tasto sinistro), con quale patch dal menu PATCH e infine premere il tasto in basso a destra con la scritta RUN *QUAKE*. A questo punto si aprirà una finestra di dialogo per scegliere le varie modalità in cui giocare e il livello di difficoltà. Premendo Saved Games potrete caricare una partita già salvata con quella configurazione, mentre premendo "Run This Patch" comincerete a giocare con i settaggi da voi indicati. Buon divertimento!

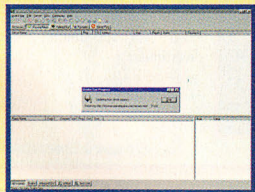
virtuali in cui sfidarsi. Quello che è certo, e che desta ancora meraviglia, è che da ogni parte del mondo si incontrano persone entusiaste che pazientemente si dipingono il proprio vestito e la propria armatura (in *Quake* è possibile anche questo), si danno un nome di battaglia e combattono fianco a fianco per la pura gloria, a volte raggiungendo una tale fama da diventare vere e proprie leggende, come la famosissima Kill Creek, una ragazza che è riuscita a battere di parecchi punti lo stesso John Romero, uno degli autori del gioco, il quale si è visto costretto a dedicarle un vero e proprio altare su Internet : (http://www.ionstorm.com/chaos/challenge/tshrine/index.html).

In questo speciale abbiamo cercato di dare un occhiata a quanto di meglio ci fosse in circolazione per giocare a *Quake* sia da soli sia in multiplayer, ma è impossibile tenere conto di tutto quello che nasce e muore ogni giorno sulla rete per questo gioco, si tratta di una delle comunità più grandi che si possano trovare in questo campo su Internet, con migliaia di siti web e gruppi di discussione dedicati, aggiornati giorno per giorno. Vi invitiamo quindi a immergervi nelle acque del cyberspazio (se ne avete la possibilità) quanto più frequentemente possibile, in modo da tenervi sempre aggiornati su quanto accade nel magico mondo di *Quake*.

Gmc

Quake World - Giocare su Internet in 5 semplici passi

Il modo più semplice di giocare a *Quake* contro altri giocatori umani è sicuramente quello di connettersi a Internet. Le prime versioni di *Quake* costringevano i giocatori a difficili ricerche su Internet di siti dedicati al gioco multiplayer, e lo obbligavano a segnarsi su dei pezzetti di carta innumerevoli numeretti chiamati "ip address" che dovevano inserire in *Quake* ogni volta che volevano farsi una partita. La ricerca spesso e volentieri si rivelava eterna, e molte volte passavano ore senza aver trovato neanche un sito veloce o qualcuno con cui combattere. Da allora ne è passata di acqua sotto i ponti, e oggi la id ci offre addirittura una versione dedicata di *Quake*, chiamata *Quake World*, che permette in pochi istanti di connettersi a Internet e (attraverso una utility chiamata *Quake*Spy) di sapere quali sono i server attualmente attivi e chi ci sta giocando in questo momento, magari riconoscendo qualche nostro amico e unendoci con lui nella battaglia. Ecco qui di seguito le semplici operazioni necessarie per potersi tuffare nelle arene virtuali di *Quake World*:

Fase 1 (Installazione di *Quake World* e QSPY) – La prima cosa da fare per giocare a *Quake* via Internet è installare il programma che sostituisce il *Quake* convenzionale. Lo trovate nella directory *QUAKE*/QWORLD, e il file si chiama QWCL0413.EXE. Sarà sufficiente cliccare due volte sul file, e questo si installerà automaticamente. Dopo aver seguito le istruzioni del SETUP (vi saranno chieste le directory del vostro programma di consultazione Internet e di *Quake*), dovrete installare il *Quake* Spy, il programma che vi permette di vedere tutti i siti Internet dove si sta giocando a *Quake* in questo momento. Per installarlo andate sempre nella directory *QUAKE*/QWORLD e cliccate due volte sul file QSPY521.EXE. Come il precedente, questo si installerà automaticamente dopo avervi chiesto la posizione della cartella dove avete installato *QUAKE* e dopo aver creato un'icona sul vostro desktop.

Fase 2 (Configurazione di QSPY) – A questo punto connettetevi a Internet nel modo convenzionale, e poi cliccate sull'icona che il QSPY ha creato sul vostro desktop. Come entrerete nel programma questo automaticamente comincerà a connettersi con tutti i siti che raccolgono le informazioni sui server, e dopo qualche minuto (vi possono essere migliaia di partite di *Quake* in corso contemporaneamente in tutto il mondo!), potrete leggere la lista completa sul vostro schermo di tutte le partite in corso diposte in ordine di "ping" time, ovvero quell'unità che misura quanto è veloce un server e quindi quanto è piacevole giocare. Un ping time accettabile deve essere sotto i 400ms, mentre un ping time eccellente è di 200ms, ma dall'Italia è molto difficile riuscire a raggiungere una simile velocità. Nel menu Server potrete cliccare sull'opzione DNS Lookup server per conoscere i nomi dei siti WEB, inizialmente rappresentati solo da numeretti (il loro ip address). All'estrema destra potrete trovare indicati il numero di giocatori attualmente su quel server e il tipo di gioco a cui stanno giocando. Notare che le icone accanto ai server sono indicative della loro agibilità: si va dal simbolo di *Quake*, che indica che il server è aperto al pubblico, al simbolo con la chiavetta, che indica che il server è riservato solo ai membri del club in possesso della parola d'ordine per entrare.

Fase 3 (Scegliere la partita in cui giocare) – La prima cosa che dovete guardare in una partita, a parte ovviamente il ping time, è il livello. Molte partite infatti si svolgono su livelli che voi non possedete, e rischiereste solo di perdere del tempo facendovi cacciare fuori dal server. I livelli del *Quake* originale sono quelli che hanno un nome di questo tipo: eXmX, oppure dmX. Tutti i livelli che non hanno questi nomi devono di conseguenza essere cercati su Internet e installati nella directory *QUAKE*/ID/MAPS. Su alcuni server, inoltre, si gioca a versioni di *Quake* completamente differenti dall'originale, delle specie di Total Conversion o delle patch particolari (come Team Fortress). Assicuratevi di averle prima installate, altrimenti rischiate di passare delle ore ad aspettare che il server tenti di trasmettervi i file che vi mancano. Una volta scelto il livello per cominciare a giocare non vi resta che cliccare due volte sul server, e *Quake* partirà automaticamente.

Fase 4 (Accesso al server) – *Quake* SPY caricherà automaticamente *Quake World* o *Quake* 1.06 a seconda che il server supporti l'una o l'altra versione di *Quake*. Il grosso vantaggio che si ha con l'architettura di *Quake World* è che quest'ultimo può scaricare automaticamente tutte le patch relative al sito web attuale, come i diversi tipi di pelle che ogni giocatore si è creato o particolari effetti o regole che ha il livello in questione. Tutto avverrà automaticamente, senza che noi dovremo fare nulla. Un altro grosso vantaggio di *Quake World* è il fatto che dando il comando PUSHLATENCY alla console (la console è quella specie di riga di comando che viene visualizzata quando premiamo il primo tasto della tastiera, quello immediatamente prima dell'1) si può far sì che il gioco compensi parzialmente la lentezza di Internet. Se per esempio abbiamo un ping time di 400 e vogliamo andare come se il nostro ping time fosse di 200, ci basta scrivere "PUSHLATENCY –200". Ovviamente se il nostro ping è molto lento, l'effetto della compensazione non è quasi avvertibile.

Fase 5 (Finalmente in gioco!) – Una volta iniziata la partita ci troveremo immersi nell'arena di gioco. Intorno a noi vedremo decine di altri giocatori combattere senza tregua, e dovremo immediatamente metterci al riparo se non vogliamo essere vittime della prima scarica di granate che ci capita a tiro. Premendo TAB potremo immediatamente avere un quadro della situazione: chi si trova in testa alla classifica è colui che ha raggiunto un punteggio migliore, ovvero chi ha ucciso il maggior numero di persone.

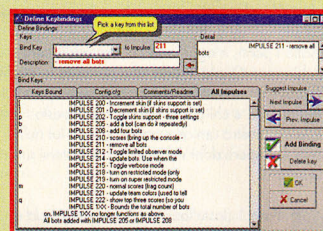
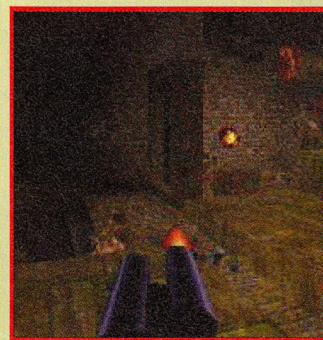
Accanto ad ogni persona c'è il suo Ping Time effettivo, spesso diverso da quello riportato da QSPY, e che ci mette subito in guardia da chi ha un ping minore del nostro: è semplicemente impossibile battere una persona con un ping 45 se si ha un ping di 400, a meno che non si tratti di un novellino alle prime armi. Importanti sono anche i colori della squadra: accanto ad ogni nome ci sono anche i colori del team, e se apparteniamo alla stessa squadra non possiamo in nessun modo danneggiarci. Invece di combattersi, quindi, è bene coordinarsi e cercare di fare agguati ai membri della squadra avversaria.

Ricordate: due fucili sono meglio di uno, ma un lanciarazzi è sempre un lanciarazzi...

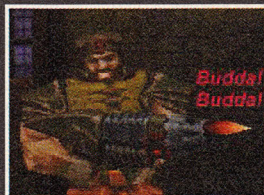
ALLENARSI CON REAPERBOT

Per un novellino, il gioco multiplayer in Internet può risultare a volte davvero difficile. Essere buttati nella mischia fin dal primo istante, magari confrontandosi con giocatori espertissimi che spesso indossano tute dipinte di nero per confondersi nell'oscurità dei livelli più dark di *Quake*, non è certo il modo migliore per imparare. Si rischia di venire uccisi così spesso e così di frequente da non avere neanche il tempo di ritornare in gioco. La cosa può essere talmente frustante che anche con tutta la più buona volontà, non ce la sentiamo più di ritentare. Per risolvere questo problema nasce quello che da molti è considerata l'aggiunta più spettacolare mai inventata per *Quake*: il Reaper-bot. Dall'estensione BOT probabilmente avrete già capito di che cosa si tratta: un robot armato di tutto punto che simula perfettamente un avversario umano e in grado di darvi del filo da torcere per parecchie ore di allenamento. Il reaper-bot non obbedisce certo alle 3 leggi della Robotica di Asimov: con un'incredibile abilità identifica tutte le armi del livello, le raccoglie e le usa contro di voi, arrivando da tutte le direzioni, saltando da sopra le impalcature, tuffandosi nell'acqua e nuotando, usando i teletrasporti e così via. Il reaper-bot però non bara, se voi non vi fate vedere, lui non sa dove vi trovate. Per questo è il BOT preferito tra tutti gli altri per gli allenamenti. Viene addirittura usato su Internet per organizzare delle vere e proprie gare uomini contro reaper-bot. E, credetemi, a volte vincono loro! Se volete sentirvi nei panni del buon vecchio Kasparov per una volta nella vostra vita, ecco tutto quello che dovrete fare per sfidare una mente computerizzata a *Quake*:

Fase 1 (Installazione del Reaper-BOT) – Tutto quello che dovrete fare per installare il reaper-bot è installare il file "REAPERBOT81.ZIP" che trovate nella cartella "*QUAKE*/BOTS/REAPERBOT/" sul CD di questo mese. Per eseguire l'installazione nel modo più semplice usate il programma QFRONT, come vi abbiamo spiegato nel box relativo. Il programma aggiungerà il REAPER BOT nella lista delle PATCH, dopo avervi chiesto di inserire il nome e la categoria (inserite rispettivamente "ReaperBOT" e "Bots").

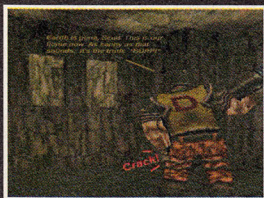
Fase 2 (Configurazione del ReaperBOT) – Nella lista dei Patch installati adesso sarà quindi comparso "ReaperBOT". Cliccando con il tasto destro su questa voce apparirà un menu, in cui troverete l'opzione "Bind Keys" (la prima volta che si clicca su una Patch viene comunque chiesto obbligatoriamente di inserire le "Bind Keys", dopo aver indicato al programma qual è il file di testo che contiene le specifiche relative al Patch. In questo caso il file si chiama "Reaprb80.txt"). Le Bind Keys sono una funzione molto utile, perché permettono di superare un problema che appesantiva di molto l'uso delle patch. Fino a qualche tempo fa, infatti, tutte le funzioni delle patch (come ad esempio usare una nuova arma o disattivare un ReaperBOT) erano disponibili solo dando dei lunghi comandi alla console di *Quake*, ovvero interrompendo ogni momento l'azione per scrivere cose scarsamente mnemoniche come "IMPULSE 214". Per risolvere questo problema, il programma Qfront permette di assegnare a ogni "Impulse" un tasto della tastiera, in modo da poter attivare quella funzione in qualsiasi momento senza dover aprire la console.
La procedura è semplicissima: per assegnare ad esempio il tasto "J" alla funzione del ReaperBOT "REMOVE ALL BOTS", che li elimina tutti dalla mappa, è sufficiente scrivere nel campo Bind Key la lettera J, indicare l'Impulse 211, scrivere nel campo della descrizione qualcosa del tipo: "rimuovere i bots" e premere il tasto in basso a destra "ADD BINDING". Dopo aver aggiunto tutti i Bind Keys che desideriamo (il reaper Bot comunque arriva con già ben 10 Bind Keys definiti), possiamo premere OK e uscire dalla finestra di configurazione.

Fase 3 (Prepararsi al confronto) – Ora possiamo iniziare una partita con il Reaper Bot. Dopo averlo selezionato dalla lista delle patch, scegliamo una mappa che conosciamo, magari una di *Quake* stesso, e premiamo il bottone Run *Quake*. Nel menu delle opzioni per far partire il gioco scegliamo come Run Options "USE a BOT", e cominciamo con un livello di difficoltà basso, come Easy (il livello di difficoltà influenza l'abilità del Reaper-BOT). Passeremo a Normal e ad Hard via via che diventeremo esperti. Quando saremo in grado di battere un Reaper a livello Nightmare (ovvero un Reaper di abilità 3), allora saremo pronti per combattere in Internet. Premiamo il tasto Run this Patch ed entriamo nell'arena.

Fase 4 (La sfida contro il Robot) – Non appena entrati nel livello, premiamo il tasto B tante volte quanti Reaper BOT vogliamo come avversari. Q ci permette di vedere il punteggio dei 3 primi in classifica (nella speranza di trovarci tra i fortunati). Se abbiamo configurato la J possiamo, alle strette, eliminare tutti i Bots dal gioco premendo il tasto corrispondente. Buon divertimento!

DANK AND SCUD - I FUMETTI DI QUAKE

La tecnologia di *Quake* ha permesso la nascita di una nuova forma di fumetto, quella del *Quake*-Comic. Numerosi stanno nascendo su Internet, e stanno acquistando sempre più notorietà tra il pubblico. Le storie degli Space Marines di *Quake* sono sempre più interessanti. Tra i vari personaggi se ne possono trovare due davvero simpatici, che non esitano a strapparci qualche risata a ogni nuovo episodio. Potete leggere le loro storie illustrate su: www.*Quake*comics.qc.ca. Eccovi un breve estratto di un episodio (purtroppo in inglese):

RUBA BANDIERA - LA MODALITÀ DI GIOCO PIÙ DIFFUSA IN INTERNET

In Internet si sono diffuse numerose variazioni sul sistema originale di gioco in *Quake*, chiamato Deathmatch. Il Deathmatch consiste semplicemente nell'uccidere il maggior numero di volte possibile l'avversario, e alla lunga può diventare particolarmente noioso, specie se giocato per mesi e mesi tutte le sere. Dopo qualche mese, perciò, sono cominciati a fioccare numerosissimi patch che cambiavano radicalmente il modo di giocare. Gli obiettivi del gioco andavano dal brutale sport di raccogliere le teste degli avversari e portarle su un altare per fare punto (una sorta di Rugby molto cruento), al calmo e riflessivo gioco degli scacchi (lo trovate anche nel nostro CD, il file si chiama: QB-CHESS1.2.zip, e lo trovate nella directory *QUAKE*/TC), dove gli scontri tra i pezzi avvenivano nel modo che potete immaginare. Ma di tutti i tipi di giochi che si sono visti, quello che si è letteralmente imposto è il gioco ruba bandiera (CTF, in inglese: Capture The Flag), ispirato al gioco che si faceva da bambini ma che in *Quake* assume ben altre connotazioni. I livelli progettati per il gioco sono spesso divisi in due fortezze estremamente ben difese, con torri e posizioni di appostamento che permettono un controllo su chiunque voglia entrare e rubare la bandiera. Non mancano, ovviamente, i passaggi segreti per evitare di essere visti, e altrettante trappole mortali per chi li percorre. Il gioco consiste semplicemente nel cercare di rubare la bandiera avversaria e tornare alla propria base per segnare 15 punti, e di giocare rigorosamente in squadre (di solito Blu contro Rossi). Il sito ufficiale del CTF è: www.planet*Quake*.com/threewave. I più diffusi Patch aggiuntivi (considerabili dei Total Conversion) per il CTF sono i seguenti:

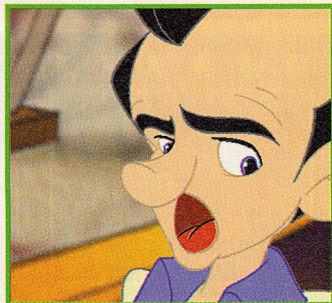
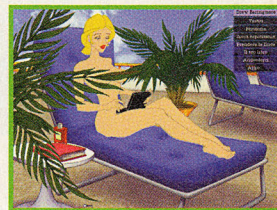
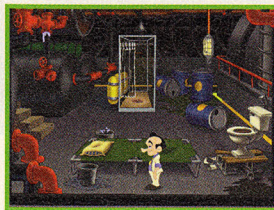
ThunderWalker CTF: In ThunderWalker i giocatori dispongono delle seguenti armi spettacolari oltre a quelle base: l'AirFist, un dispositivo che libera un getto di aria compressa e spinge avversari e proiettili lontani da sé. Ottimo per far cadere gli avversari nella lava o per evitare i colpi del lanciarazzi. Il Grappling Harpoon, un rampino elastico che ci permette di arrivare dovunque riusciamo a vedere. Il Laser Cannon: direttamente da Star Wars, la pistola laser... e, infine, lo Sniper Rifle: un fucile di alta precisione che uccide tutto con un colpo che ma che impiega parecchi secondi a ricaricare. Le armi non sono che l'inizio in ThunderWalker, in quanto il vero cuore del gioco sono le Rune. Questi oggetti sacri che si trovano nei livelli possiedono dei poteri incredibili, ma ogni giocatore ne può raccogliere solo una che gli rimarrà per sempre. Le rune sono 8. Rune of Magic: chi la possiede spara due volte più velocemente del normale. Rune of Black Magic: chi la possiede spara colpi due volte più dannosi del normale. Rune of Earth Magic: chi la possiede riceve solo la metà del danno dalle armi nemiche. Rune of Elder Magic: l'health si rigenera magicamente da solo, e fino a 200 punti. Rune of Protection: immunità al danno delle esplosioni e di lava e acido. Rune of Vampirism: una persona con questa runa riceve health ogni volta che colpisce un avversario, e proporzionalmente al danno ad esso inflitto. Rune of Living Armour: con questa runa l'armatura si rigenera automaticamente col tempo e fino a 200 punti. Rune of Cloacking: rende perennemente invisibili, tranne quando si spara o si riceve danno da nemici o acido. Maggiori informazioni le trovate sul sito: http://att2.cs.mankato.msus.edu/~hayden/twserv.html

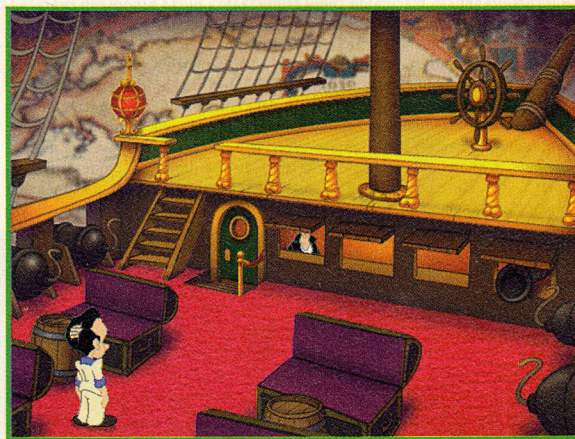
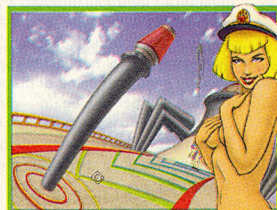
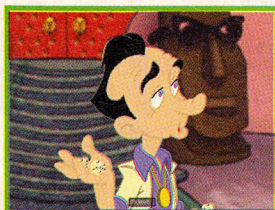
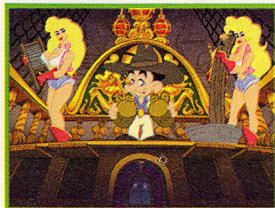
TeamFortress CTF: TeamFortress offre ai giocatori la possibilità di assumere un ruolo preciso all'interno del gioco. Ogni personaggio di Team Fortress ha delle caratteristiche peculiari che lo differenziano dagli altri, a tal punto da poter dire che ogni nuovo personaggio che si interpreta ci fa giocare a un gioco del tutto diverso. I personaggi sono 7. Lo SCOUT è un elemento veloce, che non può indossare pesanti armature e impugnare armi più pesanti dei fucili e degli sparachiodi, e comunque con pochissime munizioni contemporaneamente. Lo Scout trasporta un rilevatore di movimento, che gli permette di individuare la posizione di tutti i nemici vicini, anche se nascosti. Una dotazione di razzi di segnalazione (utili per fare luce nei punti in ombra dei livelli e scovare i nemici appostati) e di granate a concussione (che spazzano via i nemici con l'onda d'urto ma non li danneggiano) gli permettono di essere il veicolo principe per l'esplorazione. Lo SNIPER è un elemento che può muoversi a media velocità, e può indossare solo armature di media resistenza. A sua disposizione ha solo due armi: il lanciachiodi e il suo fedele Sniper Rifle, il fucile da cecchino, con cui può uccidere chiunque a distanza ma che richiede un enorme tempo di ricarica. Il SOLDIER si muove molto lentamente, è fornito della più pesante armatura disponibile e possiede tutte le armi convenzionali di *Quake* tranne il lanciagranate. Il DEMOLITION MAN ha una velocità media, indossa un'armatura modesta, e usa come armi lo shotgun e un lancia granate. Come dispositivi speciali ha delle potenti cariche di esplosivo e alcune granate Mirv, che all'impatto esplodono e lanciano decine di altre piccole granate devastanti. Il COMBAT MEDIC dispone di fucile e lanciachiodi, e con il suo Medikit può curare le ferite degli altri membri della squadra e il suo Health si autorigenera. Possiede una speciale arma batteriologica. L'HEAVY WEAPON GUY è dotato invece di armature ed armi mostruosamente potenti, tra cui Mirv Grenade e l'Assault Cannon, ma è estremamente rallentato nei movimenti. Il PYRO è invece un soldato corazzato in amianto e dotato di un devastante lanciafiamme e di un Incendiary Cannon, capaci di trasformare un livello in un vero inferno. Maggiori informazioni le trovate sul sito: www.planet*Quake*.com/teamfortress.

SIETE BLOCCATI IN UN'AVVENTURA? NON RIUSCITE A TERMINARE L'ULTIMO LIVELLO DEL VOSTRO GIOCO PREFERITO? NIENTE PAURA, GIOCHI PER IL MIO COMPUTER VI DÀ UNA MANO, PER GIOCARE MEGLIO, DIVERTENDOVI DI PIÙ.

Leisure Suit Larry 7
Love for sail

Le avventure tragico-erotiche di Larry sono ormai una leggenda nel mondo dei videogiochi. Siamo giunti già al settimo episodio, che recentemente è stato tradotto in italiano dalla Leader. Vediamo dunque come risolvere i problemi di sfortunato latin-lover e come guidare Larry alla conquista finale!

Inizierete l'avventura legati a un letto, dove verrete abbandonati da Shamara, l'ultima conquista femminile di *Larry 6*. Prendete il kit per capelli dal comodino di sinistra e la pinzetta dal comodino di destra, estraete la forcina e piegatela con la pinzetta, infine aprite le manette con la forcina piegata. Arrivati nella locazione successiva, cliccate sopra la porta a vetri, selezionate "Altro" e digitate "Rompere".
Larry, dopo un volo di svariati piani, deciderà di prendersi una bella vacanza su una nave da crociera. Non appena arrivato, inizierà subito la sua lunga serie di figuracce con la "Capitana" della nave. Aprite la mappa e selezionate la cabina 0 (la vostra "speciale"!), quindi prendete la carta igienica e lo spray infilato nello scarico della toilette. Visualizzate di nuovo la mappa e selezionate come destinazione la Taverna del Piccolo Marinaio. La vostra missione è quindi di superare un certo numero di prove che vi consentiranno di "darvi da fare" con l'avvenente... capitana della nave.
La prima che decidiamo di affrontare è quella di Prestanza Sessuale.

Selezionate l'omonima locazione (si trova tra le cabine viola) e utilizzate la vostra scheda TMT sul lettore a forma di labbra sulla sinistra. È andata un po' maluccio, eh?
Dovremo trovare qualcuno che ci sostituisca. Per il momento, raggiungete la piscina, superate l'intransigente Dick, e chiacchierate con la stupenda Drew Baringmore a proposito del suo libro, dei suoi vestiti, del drink e dell'Erezione Gigante. Prima di andarvene, date

un'occhiata alla rivista appoggiata sul tavolino. Utilizzando la mappa, selezionate come destinazione la biblioteca e poi leggete il libro verde a destra e quello blu in basso a sinistra. Proseguite curvando verso destra e arriverete al cospetto di Victorian Principles, la più pudica delle donne di Larry. Dovremo cercare di "convertirla", non trovate? Chiacchierate un po' con lei, quindi selezionate "Altro" e digitate una parola a caso. Mentre è girata per controllare nell'archivio della nave, prendete l'ampolla di mucillagine a sinistra e il libro giallo, il primo della pila. Selezionate il libro giallo e scegliete come azione "Togliere la copertina", quindi utilizzate questa copertina sul libro di Drew e otterrete il "libro erotico con copertina pudica". Parlate di nuovo con Victorian Principles, riselezionate "Altro", digitate una parola a casaccio e, mentre la vostra prima conquista è girata, mettete il libro erotico sulla pila di libri a sinistra.
Uscite dalla biblioteca, dirigetevi in una qualsiasi altra locazione e poi tornate in libreria. Scoprirete che Victorian Principles è diventata una molto più interessante Vicky. Chiedetele del "Tempo" e... vi darete da fare!
Vi ritroverete nella vostra umida stanza. Tornate in libreria, parlate con Vicky e selezionate come argomenti "sesso", "provalo" e "LoveMaster2000". Avrete completato la prima prova!
Ritornate quindi in piscina da Drew e utilizzate i nuovi argomenti ora a vostra disposizione. Il problema è che Drew ha bisogno dei suoi vestiti. Indovinate a chi toccherà ritrovarli?
Raggiungete quindi la Passeggiata, aprite l'armadietto a vetri e prendete il tubo di gomma antincendio. Gironzolate lì intorno alla ricerca della "pirata" e parlatele della sua gamba di legno e del cameriere. Raggiungete quindi la sezione "Riservato all'Equipaggio", superate i raggi delle fotocellule e, incuranti delle numerose armi puntate sul nostro Larry, avvicinatevi alla porta blindata, cliccate su di essa, selezionate "Altro" e digitate "Spingere" per aprirla. Arriverete così all'area riservata ai soli impiegati. Leggete i messaggi appesi alla lavagna finché non trovate quello relativo ai dadi truccati,

prendete l'esclusore di colpo grosso e la gelatina di marca KZ.
Esaminate gli armadietti a sinistra e tentate di aprirne uno. Non avrete la combinazione, quindi tornate da Peggy (la "pirata" con la gamba di legno sulla Passeggiata) e chiedetele appunto degli Armadietti. Ritornate nell'area solo per impiegati e provate ad aprire il secondo da sinistra della fila più in basso. Manca sempre la combinazione, quindi ritornate nuovamente da Peggy e chiedetele la combinazione. Finalmente potete tornare al vostro armadietto e inserire la combinazione corretta, ovvero "38-24-36" (in Italia sarebbe un po' come dire 96-60-92...). Entrate nella stanza appena rivelata e parlate con Xqwzts utilizzando tutti gli argomenti disponibili - in particolare, comprategli le vostro foto porno. Ora dobbiamo trovare qualcosa che interessi il nostro Xqwzts - tornate quindi da Peggy e chiedetele notizie su questo cameriere nullafacente. Ritornate da Xqwzts e interrogatelo su tutti i nuovi argomenti per scoprire che gli interesserebbe un passaporto.
Beh, dobbiamo recuperare quello del nostro Larry: raggiungete Peter il Commissario che si trova nel salone centrale della nave, e chiedetegli il vostro passaporto. Questi vorrà un documento, che ovviamente non avete. Beh, potete sempre fabbricarvelo: aprite la finestra dell'inventario, utilizzate la mucillagine sulle foto porno comprate a Xqwzts e poi incollate queste foto sulla scheda magnetica che apre la porta della vostra stanza.
Consegnate questo documento a Peter che accetterà di restituirvi il passaporto. Ritornate da Xqwzts e consegnateglielo. Questi sparirà insieme ai vostri documenti, lasciando però una chiave appesa sulla sinistra, che dovrete prendere. Si tratta di un'utilissima chiave universale, che utilizzerete subito per aprire la porta blindata che si trova nella Stiva di Prora. Non appena entrati, un gorilla vi tirerà addosso i vestiti di Drew (solo se però avete già parlato con Drew e lei vi ha chiesto di trovarle i vestiti).
A questo punto, raggiungete nuovamente Drew e annunciatele che avete i suoi vestiti. Ritornerete automaticamente nella vostra cabina, dove Drew inizierà un'interminabile doccia. L'unico modo per schiodarla è utilizzare il tubo antincendio con la toilette, poi cliccare sulla toilette stessa e selezionare la voce "Sciacquare". Uscite dalla stanza raggiungendo una qualsiasi locazione, poi tornate nella vostra stanza e prendete la muffa che si trova ora sul fondo della vostra doccia.
Tempo di conoscere qualche altra bellezza al bagno: raggiungete il Ponte di Poppe, e parlate con le due Juggs, madre e figlia, utilizzando tutti gli argomenti, in modo da essere invitati alla loro esibizione serale.
Andate al Ristorante e parlate con l'Affetta carne a destra finché non sparisce, quindi prendete il bulbo per la lampada termica e il coltello per affettare. Ritornate alla Taverna del Piccolo Marinaio e spostate il puntatore del mouse nella parte bassa dello schermo - scoprirete che è possibile muover-

si verso il basso e arrivare a un piccolo bar. Avvicinatevi al cameriere e chiedetegli un'Erezione Gigante e, mentre questi è occupato a prepararvela, uscite dall'inquadratura ravvicinata e superate la porta a sinistra. Vi ritroverete nella cabina privata delle Juggs. Scambiate il deodorante (il flacone blu vicino allo specchio) con il lubrificante già in vostro possesso. Prima di uscire, premete il pulsante rosso posto in mezzo alla libreria. Uscite, prendete il vostro drink, quindi raggiungete il faro che avete fatto scendere. Prendete la luce normale e inserite il bulbo della lampada termica.
A questo punto, non vi resta che raggiungere una qualsiasi altra locazione della nave e poi tornare alla Taverna del Piccolo Marinaio per assistere alla "performance" delle Juggs.
Ritornate alla Taverna del Piccolo Marinaio, salite per gli scalini a destra del palco e raccogliete le luci intermittenti per i costumi che giacciono sul palco stesso. Proseguite verso sinistra e raccogliete il telecomando. Aprite la mappa e raggiungete il Giardino di Sculture El Replicant, date un'occhiata al piede di Venere a destra e prendete un paio di dadi. Come al solito, uscite dalla locazione andando in un'altra a caso e tornate immediatamente dopo, per poter salire sull'impalcatura. Prendete il cacciavite dalla scatola degli attrezzi e legate le luci intermittenti per i costumi alla punta d'acciaio.
Scendete dall'impalcatura e provate ad accendere il telecomando ("infiammarsi") per vedere se tutto funziona a dovere, quindi raggiungete la locazione della Gara di Ferri di Cavallo, inserite la vostra scheda TMT nel "retro" del centauro, accendete il telecomando (come prima, utilizzate la voce "infiammarsi"), cliccate sul palo e selezionate "gioca". In questo modo, vincerete immancabilmente anche questa gara. Prima di andarvene, recuperate la scheda TMT dal centauro.
Raggiungete ora il Ristorante della nave e mangiate un'abbondante porzione della zuppa di fagioli che si trova a sinistra. Larry inizierà a emettere certi... rumorini sospetti. Correte al Casinò, avvicinatevi al tavolo strapieno di gente, cliccate su Larry e utilizzate il nuovo comando ("scoreggiare") per allontanare tutti quanti. Cliccate sul tavolo da gioco e selezionate tre volte "gioca". Ovviamente, perderete. Giocate un'altra volta, ma quando il croupier vi consegna i dadi, utilizzate la carta igienica sui dadi presi nel Giardino di Sculture El Replicant, e poi servitevi di questi dadi truccati per giocare e vincere. Dopo una serie di puntate vincenti, si avvicinerà la splendida Dewmi Moore che vi inviterà a una partita "privata" di Strip Dadi. Come resisterle?
Arriverete automaticamente nella sua stanza: dovrete giocare a Strip Dadi fino a lasciarla... in reggiseno. Il gioco non è affatto difficile, ed è possibile leggere le istruzioni direttamente mentre si gioca. Vi consigliamo di salvare la partita ogni volta che vincete e di ricaricarla se perdete. Inoltre, se premete il tasto CONTROL e C vedrete i dadi di Dewmi Moore. Quando rimarrà senza indumenti, sul più bello Dewmi Moore vi drogherà e Larry perderà un'altra delle sue occasioni d'oro.
Dopo la sequenza onirica, aprite la mappa e dirigetevi in cucina. Prendete il giornale arrotolato intorno al pesce, la pentola in primo piano a sinistra e il sale. Aprite il giornale e leggete l'articolo sulla ricetta. Aprite la mappa e raggiungete la Stiva Inferiore, aprite la porta con la chiave universale, e arriverete davanti a una decina di marmotte. Aprite la porta a vetri, quindi cliccate su una marmotta qualsiasi e utilizzatevi sopra la pentola.
Raggiungete poi il bar della Taverna del Piccolo Marinaio e chiedete un succo di limetta, infine andate al Quadrato (a sinistra della passeggiata) e prendete i kumquat dall'albero a forma di pecora. Ritornate poi in cucina. Utilizzate per prima cosa il latte di marmotta venezuelana sul CheeseMaster2000 (l'attrezzo a forma di toilette sul tavolo), poi utilizzate i kumquat sul formaggio. Raggiungete la stanza 510 (quella di Dewmi Moore) e prendete la polvere orgasmica sul tavolo in fondo a sinistra. Utilizzate questa polvere sulla vostra torta, quindi raggiungete il Concorso Culinario (si trova tra le stanze viola) e presentate la vostra torta ai giudici, che rimarranno estasiati.
Raggiungete poi il Ponte e utilizzate il cacciavite sulle scatola dei fusibili in primo piano. Una volta aperta, collegate i due fusibili con il cavetto di collegamento. Ora, ogni volta che sentirete un messaggio, le vele si spiegheranno o si chiuderanno. Salite sull'albero maestro utilizzando le scale a destra e aspettate che si spieghino le vele, quindi tagliatele con il coltello. Dopo l'imprevista notte passata avvolti nelle vele, selezionate come destinazione

la Sala da Ballo del Capitano Queeg, aprite la doppia porta a destra, entrate e parlate con la "bellissima donna" seduta al tavola. Si tratta della famosissima stilista Jamie Lee Coitus. Utilizzate tutti gli argomenti a vostra disposizione, poi consegnatele il tessuto in polistirene (tagliato dalle vele). Dopo la sequenza animata, tornate alla Sala da Ballo ed entrate passando dalla porta nell'angolo a sinistra. Raggiungete l'area della Competizione per l'uomo meglio vestito (che si trova sempre tra le stanzette viola), aprite la zip dei pantaloni del manichino e vincerete anche questa gara.
Ritornate all'area "Solo per Impiegati" ed entrate nella stanza di Xqwzts. Utilizzate il cacciavite sulla grata in alto a sinistra. Arriverete in una stanza buia: cercate Larry (troverete un "Tu" in mezzo allo schermo, vero l'alto) e selezionate "Spogliarsi"). Dopo l'ennesima figuraccia, vi ritroverete nella vostra cabina, dove verrete raggiunti da una misteriosa donna. Raccogliete il fazzoletto che lascia cadere, e irroratelo di gelatina marca KZ.
Raggiungete la stiva superiore, aprite la porta con la chiave universale e vi ritroverete nella sala retrostante al bowling. Aprite la porta metallica alla vostra destra e spruzzate al suo interno il deodorante in vostro possesso. Aprite la mappa e raggiungete l'area della gara di bowling. Inserite la scheda TMT nel tricheco, prendete la palla da bowling e strofinatevi sopra il fazzoletto, quindi cliccate sulla pista e selezionate "gioca". Come al solito, barando vincerete!
Raggiungete il Ristorante, e superate la porta in fondo alla sala. Esaminate la sedia dove era seduta la donna misteriosa (la prima o seconda in basso a sinistra) e troverete una polizza sulla vita che dovrete esaminare per scoprire il nome della donna, ovvero Annette Boning.
Raggiungete Peter il Commissario e chiedetegli notizie dei Boning, quindi utilizzate il telefono bianco posto sulla colonna a destra, effettuate una chiamata e chiedete di parlare con i Boning. Riappendete, parlate con Peter e chiedetegli notizie del vostro conto.
Mentre è via, esaminate da vicino il suo telefono nero e premete il pulsante rosso per scoprire il numero di stanza che vi interessa. Aprite la mappa e dirigetevi alla locazione a mezza luna appena apparsa, la Cabina Armatoriale, aprite la porta, avvicinatevi al letto, cliccate su voi stessi e selezionate "Svestirsi". Bleah!
Aprite la mappa e ritornate alla Cabina Armatoriale, premete il pulsante a destra per far arrivare Annette e servitevi di tutti gli argomenti a vostra disposizione, quindi utilizzate la polizza sulla vita su Annette per ricevere un sacco di soldi.
Ora siete pronti per la Capitana! Raggiungete la Stanza del Capitano (a destra del Ponte), cliccate sulla porta, selezionate "Altro" e digitate "Bussare". Purtroppo, il Capitano non sembrerà molto contenta, quindi sfruttate tutti gli argomenti a vostra disposizione e poi utilizzate sulla "capitana" il certificato assicurativo.
Vedrete che tutto cambierà!

DOV'È DILDO?
Vi sarete accorti che in numerose locazioni sono nascosti dei piccoli oggetti a strisce rosse e bianche. Si tratta di un "gioco bonus" contenuto in *Larry 7*. Dovrete trovarli tutti e 32 per scoprire un'immagine "bonus". Le "locazioni con più Dildo" dovranno essere visitate in momenti diversi e successivi per trovare tutti i Dildo.

Locazioni con più Dildo
1. Atrio - dietro la colonna a destra
2. Atrio - sopra l'entrata della biblioteca
3. Atrio - nel ponte superiore, a sinistra
4. Cabina 0 - dietro al secchio
5. Cabina 0 - dietro alla toilette
6. Cabina 0 - dietro alle tubature in basso
7. Sala da Ballo - sul palco
8. Sala da Ballo - dietro alla statua a destra
9. Sala da Ballo - dietro al tavolo in basso a destra (dovrete trovarlo prima di completare la sezione di Jamie Lee Coitus)
10. Entrata della Piscina - dietro ai cespugli sulla sinistra
11. Entrata della Piscina - dietro ai cespugli sulla destra

Locazioni con un solo Dildo
12. Ponte - in primo piano
13. Passeggiata di destra - dietro a una delle piante
14. Quadrato - dietro alla pianta a forma di pecora
15. Passeggiata - dietro a una delle piante
16. Taverna del Piccolo Marinaio - dietro alla terza sedia
17. Bar della Taverna del Piccolo Marinaio - a sinistra, nella schermata ravvicinata
18. Gara di Tiro di Ferro di Cavallo - nel giardino antistante alla gara
19. Cucina - una delle salsicce in alto a destra
20. Ristorante - nell'insalata
21. Parlando con l'AffettaCarne - una delle salsicce a destra
22. Biblioteca - dietro all'orologio a pendolo
23. LoveMaster2000 - nella cabina #4
24. Nell'area della competizione per l'uomo meglio vestito - vicino al computer
25. Giardino Statue El Replicante - vicino al piede del David
26. Casino - seduto ai tavoli di blackjack
27. Stanza "solo per impiegato" - dietro al tavolo
28. Gara di Bowling - dietro al rinoceronte
29. Stanza delle Juggs - dietro alle balle di paglia
30. Libreria (locazione di Vicky) - dietro alla mela (dopo la "trasformazione" di Vicky)
31. Stiva dei bagagli - nella parte in basso a sinistra dello schermo
32. Schermata di Aiuto/About - dietro uno dei designer

LE UOVA DI PASQUA
In italiano, sarebbero dei "pesci di Aprile". Ne esistono 8 in *Larry 7* e scoprirete di averle attivate quando apparirà un uovo di pasqua multicolore in alto a sinistra nello schermo.

1. Nella piscina, nella locazione di Drew, cliccate sulla foglia che copre il... petto di Drew, selezionate "Altro" e poi digitate "Spingere".
2. Nella biblioteca, cliccate sulla marmotta impagliata in alto a destra, selezionate "Altro" e poi digitate "Mungere". La prossima volta che entrate nel camerino delle Juggs assisterete a una loro "esibizione".
3. Dopo la performance delle Juggs sul palco della Taverna del Piccolo Marinaio, andate sul palco stesso e poi a sinistra, selezionate il mixer, "Altro" e poi digitate "Sentire". Andate da Drew e discutete di "Fokker".
4. Dopo aver vinto la gara di Strip Dadi contro Dewmi, ritornate nella cabina 510 e prendete la polvere orgasmatica. Tornate da Drew (dovrete avere la sua valigia) e versate la polvere orgasmatica sui resti del suo drink "Erezione gigante". Cliccate sul drink, selezionate "Altro" e digitate "Bere". Dopodiché, parlate con Drew ditele che avete la sua valigia.
5. Non appena Victorian Principles si trasforma in Vicky, cliccate sul tizio a sinistra che appare sul video del suo computer (sta giocando a *Larry 6*) tenendo premuto il tasto CTRL. Parlate poi con Vicky e selezionate "Tempo".
6. Andate nella Sala da Ballo, cliccate su Larry, selezionate "Altro" e digitate "Sognare".
7. Dopo aver "sistemato" il vecchio Boning, ma prima di dare la polizza di assicurazione ad Annette, ritornate nella Cabina Armatoriale. Cliccate sul terzo tizio a sinistra, selezionate "Altro" e digitate "Spogliare". Premete poi il pulsante rosso.
8. L'ultimo "Uovo" potrete vederlo solo se avrete totalizzato 1000 punti e avrete trovato le altre sette "Uova". Guardate i crediti finali fin quando non arriva l'astronave spaziale e vedrete un'immagine particolare del Capitano.

SAPIENTINO EDUTAINMENT
TOMMY & OSCAR®
IL FANTASMA DEL TEATRO
Mzk Mzk ... Sono Oscar l'extraterrestre Mangia-Musica
60 Minuti di cartone animato avvicinano il bambino alla musica coinvolgendolo nell'appassionante avventura con l'alieno Oscar e il suo amico Tommy
CD-ROM per bambini dai 5 ai 12 anni
Oltre 30.000 disegni d'animazione per un vero cartone interattivo
La tastiera in dotazione al gioco consente di trasformare il vostro computer in una vera e propria tastiera elettronica, divertente e facile da usare
Il Karaoke permette la registrazione su Hard disk della vostra voce
Vincitore del premio "Bologna New Media Prize" nella categoria Musica.
Dati Tecnici
Processore: 486 dx2 a 66 Mhz; 8 Mb RAM
Scheda grafica: SVGA (640x480 - 256 colori)
Scheda sonora: 16 bit (SoundBlaster 100% compatibile)
Microfono: (solo per il karaoke)
Sistema operativo: Windows 3.1 o Windows 95 CD-ROM a doppia velocità
Per ricevere ulteriori informazioni sui prodotti della linea Clementoni Interactive, inviare il coupon al seguente indirizzo:
Clementoni S.p.A. - Z.na Ind.le Fontenoce - 62019 Recanati (MC)
Nome: Cognome:
Via: N°
CAP: Città: Tel.:
Data di Nascita:
PC (processore e RAM): Win Mac
E-Mail: Rif.: il mio computer G
Distribuito da Clementoni SpA e da Leader Distribuzione SpA
Clementoni INTERACTIVE
Clementoni SpA Z.na Ind.le Fontenoce - 62019 Recanati (MC)
tel. 071/75811 - fax 071/7581200 - E-mail info@clementoni.it

MDK

Per riuscire nel gioco in 3D più rivoluzionario degli ultimi mesi ci vuole un aiuto coi fiocchi. Giochi per il Mio Computer vi confida tutti i segreti di *MDK* in una completissima guida, preparata con l'aiuto dei programmatori stessi del videogioco.

CONSIGLI GENERALI

In primo luogo, è bene capire che *MDK* non è un gioco in cui è possibile correre da tutte le parti sparando all'impazzata e sperare nel contempo di sopravvivere. Pur essendo un arcade, si tratta di un gioco in cui è necessaria un'abbondante dose di riflessione e di materia grigia. Dovrete imparare a evitare il fuoco nemico, sia correndo e muovendovi che nascondendovi dietro agli ostacoli dell'ambiente circostante. Inoltre, dovrete sfruttare al meglio la modalità cecchino, che vi consente di colpire un nemico da molto lontano. Considerate che per eliminarvi bastano un paio di colpi ben assestati se siete vicini al nemico che sta cercando di uccidervi. Il numero di colpi sale però con l'aumentare della distanza, quindi tentate di star ben lontani dai nemici, almeno quando è possibile. Quando dovete sparare in modalità cecchino o dovete effettuare un bombardamento, utilizzate il mouse per prendere la mira, che è di gran lunga più efficace della tastiera. In modalità cecchino non potrete correre, ma potrete muovervi molto efficacemente di lato per evitare i colpi nemici.

MINE CRAWLER 1

ARENA 2

Aspettate che arrivi la granata, quindi lanciatela contro il muro di vetro. Eseguite un salto a paracadute per prendere i mortai sulla colonna. Dopodiché, passate in modalità cecchino e cercate l'apertura scura nel muro. Fate fuoco con il mortaio, e poi osservate esplodere i vari robot. Distruggete il respawner (generatore di mostri) con proiettili normali, gli altri robot con proiettili da cecchino, lasciando le granate per i livelli più avanzati.

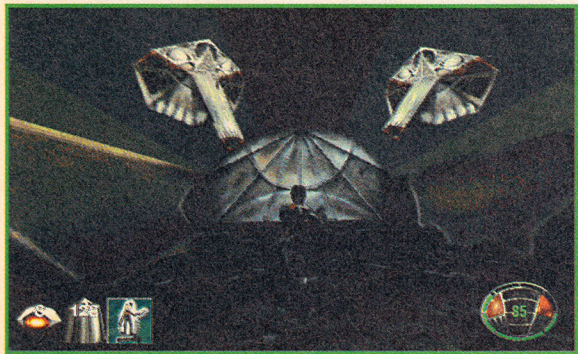
ARENA 3

Correre come dei matti all'aperto servirà solo a farvi uccidere dopo qualche secondo. Passate quindi in modalità cecchino appena entrate nella

stanza e sparate un singolo proiettile contro il tank per spingerlo al centro della stanza. Dopodiché, trovate le bombe appese sopra il carro e colpitele per distruggere il tank, il respawner e alcuni dei robot. Distruggete i rimanenti con il fuoco a ripetizione, ma state attenti ai kamikaze.

ARENA 5
Aprite il fuoco contro il comunicatore alieno per far apparire l'astronave-bombardiere. Cercate di eliminare la maggior parte degli obiettivi all'aperto, ma lasciate da parte qualche bomba per gli edifici. Dovrete sganciarne alcune sui depositi per distruggere i bombardieri al loro interno - se ne dovesse sopravvivere qualcuno, state all'erta e cercate di colpire le bombe che trasportano sotto la fusoliera in modalità cecchino.

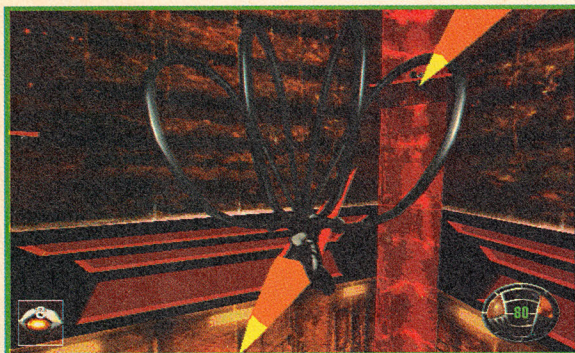
ARENA 6
Prima di tutto, distruggete i mezzi volanti alieni nascondendovi dietro una colonna e aspettando che si facciano vedere, colpendoli alle spalle. Non attaccate il cannone principale direttamente, prendete invece i mortai e mettetevi dietro alla colona più vicina al cannone, quindi sparate rimanendo fuori dal raggio visivo dell'arma nemica. Cercate di esaminare la traiettoria di ogni colpo per riuscire, prima o poi, a colpire i condotti. Quando avrete distrutto tutti e quattro i robot, apparirà un'apertura - ignorate i due tank e raggiungete il lato del muro curvo. Effettuate un salto a paracadute oltre il baratro, quindi correte nella direzione opposta a quella dove si trovano i tank per trovare un bonus di 150 punti ferita.

ARENA 7
Colpite la cupola finché non salta in aria, evitando di farvi colpire dai robot salterini. Dopodiché, raggiungete la piattaforma superiore utilizzando la conduttura di ventilazione.

ARENA 10
Cercate il boss di fine livello in modalità cecchino, quindi cercate di colpirlo il maggior numero di volte. Evitate allo stesso tempo i suoi colpi, lanciati in raffiche separate da qualche secondo una dall'altra. Potete provare anche a muovervi lateralmente in modalità cecchino. Se la situazione dovesse diventare troppo "calda", nascondetevi nella conduttura di ventilazione.

MINE CRAWLER 2

ARENA 1
Aspettate che atterrino le granate da cecchino, e utilizzatele per eliminare le guardie robot blu. Sparate al drone di allarme per far crollare il soffitto di vetro e poter prendere la più piccola granata nucleare mai vista in un videogioco.

ARENA 2
Trovate che sia troppo difficile evitare le esplosioni nel campo di tiro? Provate a muovervi lateralmente, in modo da veder arrivare i colpi - meglio se in modalità turbo. Se venite colpiti, lasciatevi cadere nella trincea posta sotto di voi per poter prendere alcuni utili power-up.

ARENA 3
Avrete bisogno della granata nucleare posta dietro lo scudo - provate a lanciare delle granate normali nella fessura per spostarle in una posizione più raggiungibile. Il robot con il sigaro è potente ma miope, quindi non vi

noterà finché non gli sparerete addosso. Quindi, quando iniziate a colpirlo, fatelo con munizioni potenti, in modo da distruggerlo prima che possa rispondere al fuoco. Provate a lanciargli una manciata di granate mentre vi paracadutate verso di lui.

ARENA 4
Troverete un cannone che potrete utilizzare per fare un po' di pratica. Saltate verso l'alto e eliminate i vari robot che corrono tra i bersagli.

ARENA 5
Appena entrate, cercate di fluttuare il più lontano possibile, atterrando su una delle piattaforme rialzate, in modo da evitarvi un bel po' di salti. Esaminate la sincronizzazione delle esplosioni - noterete che esistono degli intervalli di alcuni secondi che vi permetteranno di attraversare la stanza in tutta tranquillità.

ARENA 6
Non state fermi - e continuate a sparare!

ARENA 7
Questa arena è davvero complessa, ma può essere resa più semplice se attaccate i nemici giusti. Infatti, i mezzi volanti vengono controllati dalle sentinelle blu, quindi eliminando queste ultime per prime, eviterete che i mezzi si rigenerino. La tattica migliore per attaccare le sentinelle è di aggredirle dall'alto e da dietro. Utilizzate la mappa per pianificare i vostri attacchi.

ARENA 8
Il trasporto alieno è l'unico mezzo per lasciare questa area, quindi eliminate i robot nemici solo quando sarete saliti a bordo. Sulla nave esiste un teletrasporto nascosto in un angolo - utilizzatelo non appena atterrati.

MINE CRAWLER 3

ARENA 2
Non appena entrate in questa stanza, eliminate le torrette in modalità cecchino, quindi correte verso l'angolo sinistro, dove troverete un decoy, ovvero un oggetto che crea una vostra immagine fasulla.

Utilizzatela subito per distrarre i nemici mentre voi eliminerete tutto quello che vedete.

ARENA 4
Evitate i cani-robot e cercate di entrare nel cimitero, dove dovrete mettere a dura prova la vostra abilità di saltare e lanciare bombe.

ARENA 5
Distruggete le due postazioni difensive in modalità cecchino dal bordo della piattaforma di entrata. Dopodiché, saltate sulla piattaforma triangolare blu e colpite la sentinella volante con le granate da cecchino. Lasciatevi cadere sul pavimento e prendete il bonus, poi entrate nella caverna rossa e seguite il passaggio fino alla piattaforma verde. Distruggete i robot, quindi posizionatevi alla base della freccia e seguite la direzione indicata da quest'ultima, saltando verso la piattaforma gialla. Da qui, saltate verso l'uscita blu. Se all'inizio dell'arena non avete distrutto la sentinella volante, la ritroverete da queste parti.

ARENA 6
Dalla cima della discesa, passate alla modalità cecchino ed eliminate le sentinelle. Dopodiché, colpite la torretta una volta e aspettate che si giri verso di voi. Quando la feritoia diventerà visibile, colpite il puntatore alla testa. A questo punto potete avanzare: saltate nella conduttura dell'aria e aspettate che appaiano i droni volanti. Attendete che rallentino vicino a voi e colpite alla testa uno dei piloti, in modo da poter salire sul suo mezzo.

ARENA 7
Sparate contro il vetro, quindi gettate la granata per eliminare la maggior parte dei robot. Raggiungete l'oggetto a tre punte e colpitelo finché non ruota e apre la porta. Quando raggiungete la struttura aliena, eliminate le due guardie e distruggete il lato sinistro frontale della struttura finché non esplode. Fate lo stesso con il lato destro, quindi distruggete la parte centrale per poter accedere all'uscita.

ARENA 8
Un livello molto semplice e lineare: prendete la slitta volante, iniziate a sparare e non smettete fino alla fine del livello.

ARENA 9
Raccogliete il power-up a destra, quindi avanzate verso la zona dove si trova il Boss di fine livello. Sparate a raffica contro i cani-robot finché la finestra ruotante non inizia a rallentare, quindi indossate l'elmetto da cecchino e sparate a uno dei pulsanti rossi - gli altri risponderanno al fuoco, quindi preparatevi a evitare i loro colpi. Toglietevi l'elmetto e uccidete i cani finché la finestra non ricomincia a rallentare. Ripetete il tutto finché non avrete colpito tutti e quattro i pulsanti.

MINE CRAWLER 4

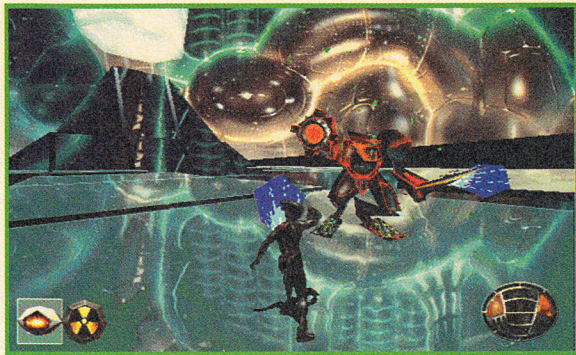
ARENA 1
Fluttuate verso il basso, giratevi a destra e posizionatevi sopra il ghiaccio. Lasciatevi cadere verso il basso e, mentre state scendendo, eliminate la sentinella. Infine, prendete lo snowboard per completare il livello.

ARENA 2
In questo livello dovrete evitare le rocce ad ogni costo.

ARENA 3
Aprite il fuoco contro la console per far apparire una nave. Distruggete le guardie, quindi entrate nella nave e preparatevi per un bombardamento. Ricordatevi che è meglio utilizzare il mouse per controllare il puntamento del bombardamento - cercate di distruggere la maggior parte degli obiettivi. Dopodiché distruggete la capanna per trovare un decoy, che dovrete utilizzare vicino all'uscita, dove la concentrazione dei nemici è maggiore.

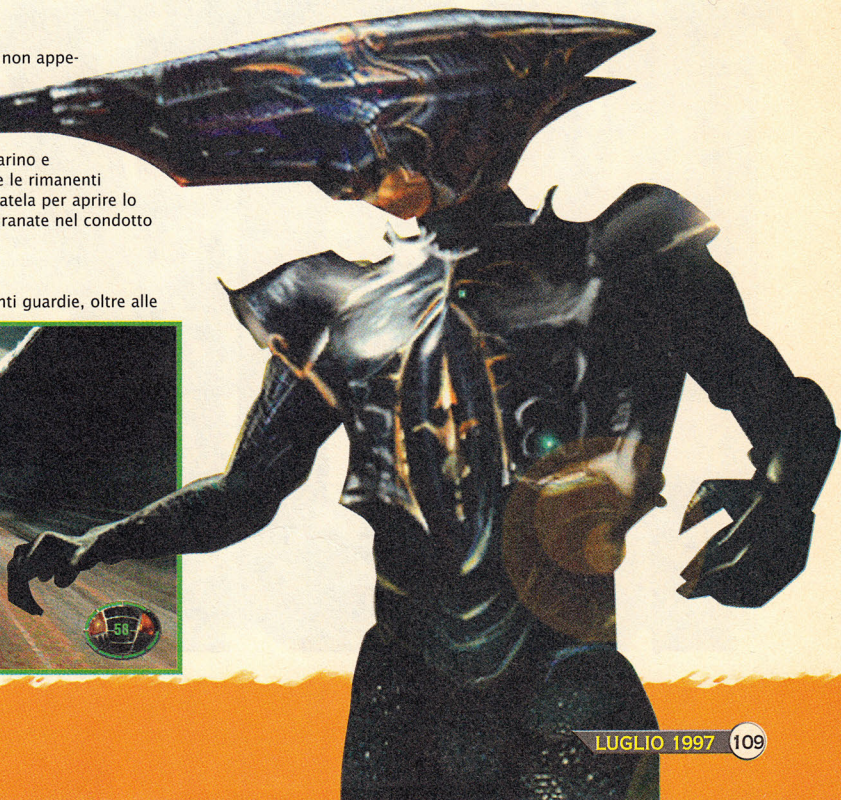
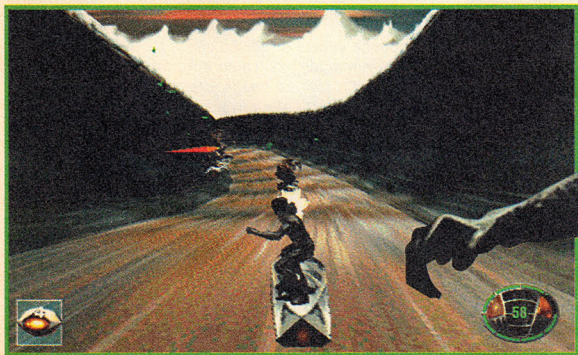
ARENA 4
In questa corsa su snowboard, cercate di prendere tutte le dieci ossa per ottenere un bonus, che vi verrà sganciato da un'astronave - dovrete saltare per raccoglierlo.

ARENA 5
Fluttuate verso il basso, eliminando i droni volanti non appena si avvicinano. Troverete una granata da cecchino vicino alla coda del sottomarino, che si rivelerà ideale per eliminare le guardie.
Quando appariranno le guardie, saltate sul sottomarino e uccidetele passando in modalità cecchino. Uccidete le rimanenti guardie, quindi cercate la bomba nucleare e utilizzatela per aprire lo sportello di accesso al sottomarino. Gettate delle granate nel condotto d'aria, quindi fluttuate voi stessi verso il condotto.

ARENA 6
Distruggete i generatori di guardie e poi le rimanenti guardie, oltre alle

varie casse per ottenere dei bonus. Utilizzate le granate o i colpi a ripetizione per eliminare la torretta, quindi saltate nel condotto d'aria per arrivare al livello successivo.

ARENA 7
Un altro livello su snowboard. Come prima, raccogliete le dieci ossa per ottenere un bonus. Se prendete la deviazione verso destra, troverete la mitragliatrice potenziata.

ARENA 8
Saltate sfruttando la corrente d'aria e prendete la mitragliatrice potenziata. Mentre siete in aria, abbattete l'astronave aliena e raccogliete i bonus mentre fluttuate verso il basso. Correte verso l'area successiva, distrug-

gete il respawner e prendete il bonus appena rivelatosi. Entrate infine nell'ultima stanza del livello. Il Boss di fine livello sgancerà delle bombe verso di voi, quindi evitatele e distruggete le casse sulla sinistra per trovare una decoy. Utilizzatela immediatamente per distrarre il Boss, mentre voi sparate contro le altre casse per trovare numerose granate. Posizionatevi davanti al Boss e lanciate delle granate nella presa d'aria finché non esplode.

MINE CRAWLER 5

ARENA 1

Entrate in modalità cecchino, quindi aspettate che l'astronave madre vi passi sopra la testa. Seguitela quando vira, quindi distruggete tutte le torrette laterali per farla schiantare al suolo. Uscite dalla modalità cecchino e correte nell'arena. Distruggete le guardie, poi salite sulla rampa a destra per trovare una posizione segreta, ottima per la modalità cecchino e un decoy. Sparate dalla feritoia contro il droide di allarme. Tornate poi all'arena: arriverà un'astronave che lascerà cadere un paio di droidi. Eliminate anche questi, poi abbattete l'astronave, raccogliete la bomba atomica e utilizzatela per distruggere la porta.

ARENA 2

Dopo che sarete saltati oltre il baratro, passate alla modalità cecchino prima di entrare nel tunnel. Cercate la cassa all'altra estremità del tunnel e colpitela per far saltare in aria la sentinella che si trova lì vicino. Prendete le granate da cecchino, entrate in modalità cecchino e utilizzatele per distruggere le guardie all'altro capo dell'arena. Correte poi verso il punto in cui si trovavano le guardie, prendete la mitragliatrice potenziata e utilizzatela per distruggere l'astronave aliena. Quando appare il trasporto, colpite il finestrino per uccidere il guidatore, quindi utilizzate la mitragliatrice per spostare il trasporto sul pannello giallo. In questo modo disattiverete il campo di forza e aprirete l'uscita dal livello.

ARENA 3

Non appena vedete il tecnico che si trova dietro al vetro, passate in modalità cecchino e frantumate la vetrata. Continuate a sparare finché il tecnico non crolla sui comandi. Sparate alle torrette dell'astronave. Quindi correte davanti ad essa e passate in modalità cecchino. Inquadrate il pilota e uccidetelo. L'astronave si schianterà contro uno dei muri dell'arena. Uscite passando dal passaggio a sinistra.

ARENA 4

Sparate contro il globo ruotante finché non si schianta al suolo, quindi iniziate a sparare come dei pazzi mentre vi lanciate nella fessura. L'ultimo tecnico a rimanere ucciso cadrà al suolo aprendo l'uscita.

ARENA 5
Appena entrati, passate in modalità cecchino ed eliminate il droide di allarme e le guardie addormentate. Correte oltre l'apertura a destra per trovare un decoy. Uccidete poi la guardia fluttuante dopo averla distratta, cercate e prendete le granate e la bomba nucleare, e superate l'altra uscita. Fate saltare in aria il respawner con le granate, quindi colpite il droide di allarme con il fucile da cecchino. Cercate i mortai, passate in modalità cecchino e sparate alcuni colpi nel buco contornato dal cerchio verde per eliminare la guardia sottostante. Ora, tutto quello che dovrete fare è saltare voi stessi nel buco e uccidere tutto quello che si muove.

ARENA 7
Scalate i blocchi sulla sinistra per trovare un decoy. Utilizzatelo immediatamente e colpite tutto quello che si muove. Quando arrivano i trasporti, distruggete le loro cupole di vetro. Spingete a colpi di mitragliatrice uno dei trasporti vicino al blocco a sinistra dell'entrata, saltate sul blocco stesso passando dal trasporto e raggiungete la stanza soprastante, dove potrete trovare un power-up. Saltate poi sulla piattaforma centrale, e infine lasciatevi fluttuare verso l'uscita sulla sinistra.

ARENA 8
Distruggete le torrette utilizzando la solita tattica, dopodiché scendete dalla rampa. Distruggete la torretta successiva con la mitragliatrice e muovendovi lateralmente, infine utilizzate la modalità cecchino per eliminare l'ultima torretta. Trovate tutte le ventole, e assicuratevi che l'autorun sia abilitato. Raggiungete la cima della rampa, quindi fluttuate verso la torre di destra seguendo il flusso d'aria. Dopodiché, tutto quello che dovrete fare è superare, saltando, le prossime due torri, finché non arriverete all'uscita.

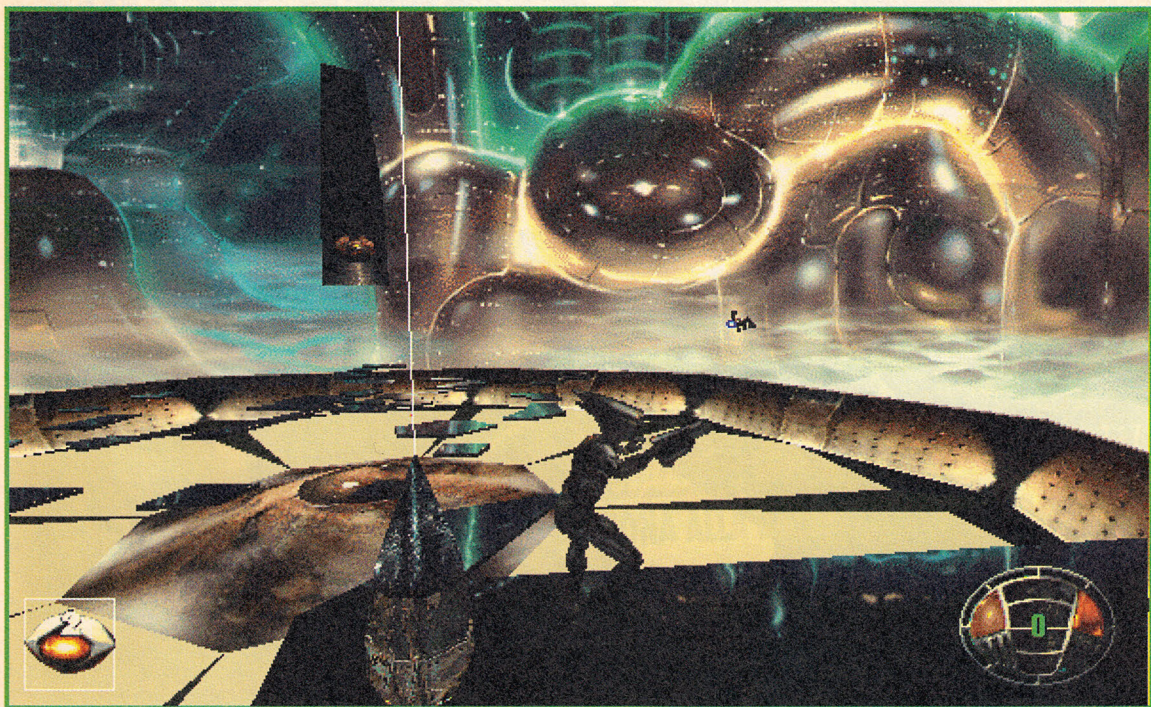
ARENA 9
Sparate contro Gunter un paio di volte con il fucile da cecchino, quindi lasciatevi cadere al centro della stanza, correte verso il bordo della stanza ed evitate il masso, dopodiché correte dietro di esso e sparategli finché non esplode. Raccogliete tutti i power-up dall'incavo, quindi aspettate che l'astronave aliena vi sorvoli. Distruggete in modalità cecchino tutte le torrette, e poi eliminate tutte le guardie. Gunter, a questo punto, rapirà Bones.

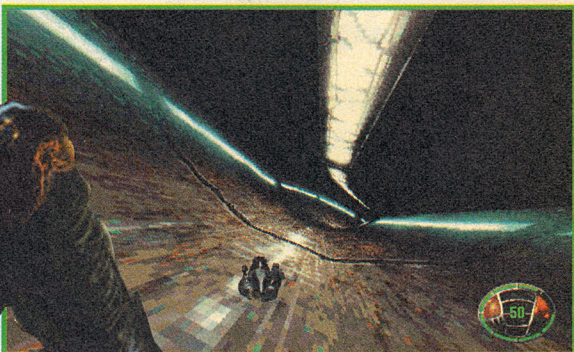
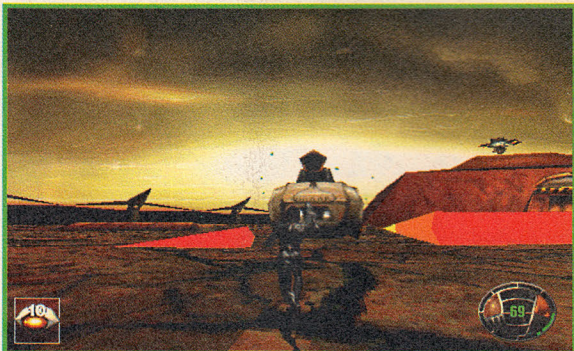
MINE CRAWLER 6

ARENA 1
Aspettate che la guardia superi il muro di vetro, quindi correte lungo il passaggio. Distruggete il respawner e poi lasciatevi cadere nel buco.

ARENA 2
Passate in modalità cecchino e utilizzate i mortai a ricerca per uccidere i cani di Gunter, dopodiché inseguite Gunter stesso sparandogli con la mitragliatrice, finché non salta oltre il pavimento e lascia un buco.

ARENA 3
Attraversate la stanza, quindi saltate sulla piattaforma più bassa. Salite da una piattaforma all'altra per trovare la mitragliatrice potenziata, giratevi poi a sinistra e saltate oltre i mortai. Scendete lungo il passaggio stret-

to e saltate sulla piattaforma mobile più vicina.
Giratevi verso il muro d'entrata, quindi saltate sul punto per far apparire la piattaforma successiva. Seguite il giro delle piattaforme, distruggete la torretta, quindi saltatevi sopra e lasciatevi cadere verso la prossima arena.

ARENA 4
Raccogliete tutti power-up, e utilizzate i decoy per distrarre le guardie al centro dell'arena. Nel frattempo, sparate a Gunter con il fucile da cecchino. Dopo qualche colpo, farà cadere la torre di pietra.
Ritornate al punto iniziale dell'arena e saltate dalla piattaforma discendente verso sulla torre caduta. Da qui potrete raggiungere la piattaforma di Gunter e lasciarvi cadere nell'accesso per l'ultimo livello.

ARENA 5
Mentre fluttuate verso il basso, cercate di raggiungere la terza stanza, dove troverete un dispenser di snack per Gunter.
Sparate al pulsante per fargli emettere uno snack, che dovrete raccogliere e lanciare nella sezione principale dell'Arena, dove Gunter correrà per rincorrerlo. In questo modo, potrete prendere la granata nucleare dal punto in cui si trovava Gunter.
Saltate verso la ventola d'aria aperta e salite sfruttando la corrente d'aria, lasciatevi cadere verso la piattaforma e utilizzate la bomba nucleare per aprire la serratura.
Ripetete il procedimento diverse volte finché non libererete Bones, che a questo punto effettuerà una modifica sul dispenser di snack.
Prendete uno snack dal dispenser modificato e lanciatelo a Gunter, quindi aspettate e osservate come la sua avidità ne segnerà la fine.

SPACEORB 360
UNA NOVITA' CHE TI FARA' GIRARE LA TESTA!

Ecco la novità che ha rivoluzionato il mondo dei joypad. Spaceorb 360 è dotato di una sfera ultrasensibile al movimento e alla pressione del pollice che permette spostamenti velocissimi e un controllo totale di tutti i movimenti. Leggero e maneggevole, Spaceorb 360 fa sembrare vecchi tutti gli altri joypad e ti proietta verso avventure fino a ieri impensabili. Ora il mondo è nelle tue mani: puoi aggredire lo schermo e spostarti liberamente su 360 gradi e 6 assi! Se vuoi fare un'esperienza vertiginosa, provalo... vivrai la differenza!

Ideale per: DESCENT 2 e MDK.

£ 169.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it